昭和63年5月1日発行（毎月1回1日発行）第7巻 第5号 通巻65号
昭和58年8月3日第三種郵便物認可 ISSN 0286-486X

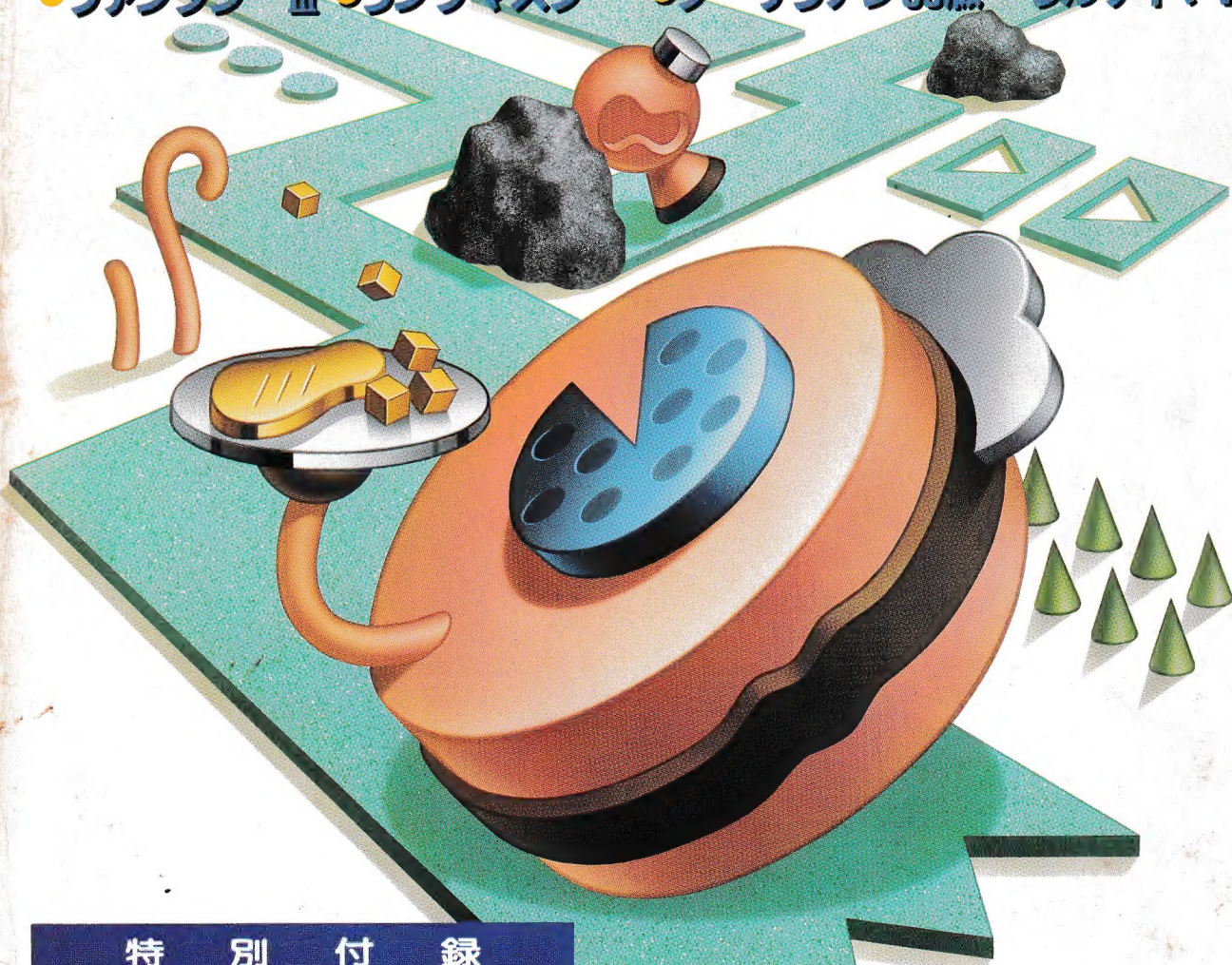
LOGiN

Magazine for Personal Compunication

パーソナルコンピュータ情報誌
月刊ログイン

1988
5

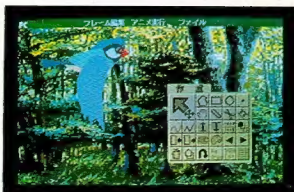
大特集
時まさにRPGの旬。本物のRPGを味わいたい人に贈る最新情報だ!
最新RPGのおいしいいただき方

- イースII
- マイト・アンド・マジック 2
- グランド・マスター
- D&D
- ファンタジーIII
- リングマスター
- ソーサリアン98版
- ウルティマV

特別付録
スーパー大戦略アーマリー
121種類の兵器データが一目瞭然
超べんりな対戦表つき

今月のゲーム
- 太平洋の嵐
- ロードオブウォーズ
- アンジェラス
- ストーム
- アークス
- バーズテイル
- ヨトゥーン
- WARNING
- 王子ビンビン物語
- ゼリアード

見たり、聞いたり、感じたり。
あなたの五感がパソコンでもっと熱くなる。
文字も、絵も、音声も、
誰もがカード感覚であやつれるパソコン
PC-88VA2/VA3、新登場。

テレビ以上に楽しい世界が、ここにあります。与えられたものをただ観賞するだけではなく、自分からどんどん参加し、作り上げ、手を加えてゆく面白さ。新発売のパソコンPC-88VA2/VA3は、「ワープロで文章を打つ」「画面に絵を書く」はむろんのこと、ビデオ映像やアニメーションを自分で加工するビジュアルエンタテイメント、作曲や演奏をライブに楽しめるミュージックエンタテイメントまでそろったマルチメディアマシンです。もちろん、ゲームの迫力も満点。さらには、パソコン通信やデータベースのアクセスによって、時間や空間を超えた限りなく深い交流や知的興奮も体験できます。しかもその上に、まったく新しい次元のデータベースソフトウェア「パーソナルインフォメーションツール PI」を提供。このソフトウェアとPC-88VA2/VA3があれば、文字も絵も、さらには音やビデオ画像、アニメーションでさえも、ひとつの画面上で自由に登録したり検索したり加工したりできます。しかもカードをめくるように手軽に気持ちよく。これはもうテレビでは体験できない未知の世界。PC-88VA2/VA3は、これまでのあらゆるエンタテイメントに加え、桁違いの知的快感をあなたに与えてくれるのです。

夢をしっかり実現するための最先端ハードウェア。 AVやデータベースなどこれまでになく幅の広いジャンルに対応するために、PC-88VA2/VA3は最先端の技術を満載しています。CPUには、NECが独自に開発した16ビットCPUμPD9002を採用し、これまでのPC-8800シリーズとの互換性を保ちながら大容量・高速処理を実現。また、文節の区切りまで学習できる新連文節変換方式の採用により、日本語処理能力はワープロ専用機に匹敵します。もちろん、快適な操作のためにマウスは標準装備。パソコンとしての基本機能は、ビジネスマシンに勝るとも劣らないポテンシャルを誇ります。さらに、ビデオの画像を取込んでも自然に近い表現が可能な65,536色表示のグラフィックス機能、ステレオ出力のFM6音、リズム6音・ADPCMによるデジタルサンプリングが可能なサウンド機能を装備。

さまざまな専用LSIによりパソコンでは最高水準のAVパワーを発揮します。これらのAV機能を気軽に楽しむためには、アニメ作成ソフト「アニメフレーマー」(本体に標準添付)、音楽ソフト「インスタントミュージック」「ミュージックワールド」などの専用ソフトも用意されています。そのうえPC-88VA3には、パソコン初の大容量9.3Mバイト3.5インチフロッピィディスクを搭載。あらゆるデータを統合できる新時代のソフトウェア「※パーソナルインフォメーションツール PI」の機能を存分に駆使できます。

※ パーソナルインフォメーションツール Pi 標準価格……………………28,000円

春のワクワクイベント情報

第1回NECパーソナルコンピュータ パソコンアート大賞作品募集

夢があるからアートする

気ままに作ってグランプリ。気軽に応募してみませんか。
NECのパソコンPC-8800/9800シリーズを使ってユニークでオリジナリティあふれるコンピュータアートを作ってみませんか。子供から大人まで、どなたでも気軽に参加できる楽しいコンクールです。今回のテーマは〝夢〟。21世紀へ向けてあなたの夢をパソコンで自由奔放に表現してください。夢いっぱいの作品をお待ちしています。

■応募期間■
1988年3月21日～5月31日まで(当日消印有効)

■ 賞 ■
パソコンアート大賞(賞状、賞金3万円)他、各種賞を用意しています。

※応募方法、応募条件等詳しいことは、NECパソコン販売店頭のポスター、チラシをご覧下さい。
〈上記に関するお問い合わせ先〉パソコンアート大賞事務局 TEL(03)584-7068

学園パソコンクラブポスタープレゼント

学園のパソコンクラブの皆さんへPCポスターをさしあげます。

いよいよ新学期！新入生のクラブ勧誘に斉藤由貴ちゃんのパソコンポスターなどを使ってみませんか。ご希望のクラブまたは同好会の方はどうぞお申し込みください。

■お申し込み方法■
送付先ご住所／お名前／学年／電話番号／クラブ 所在の学校名／クラブ会長名／クラブ会員数を官製ハガキにご記入の上、下記までお申し込みください。
〒108：東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル
日本電気㈱パーソナルコンピュータ販売推進本部
「学園パソコンクラブ」係

■ご提供ポスター■
NECパソコンPCシリーズのポスター数種類

東北支社(仙台) 022(261)5511 東京支社(東京) 03 (456)3111
北陸支社(金沢) 0762(23)1621 関西支社(大阪) 06 (231)3111
四国支社(高松) 0878(22)4141 九州支社(福岡) 092(271)7700

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター 東京03(452)8000 大阪06(211)9800
受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

日本電気グループ

CONTENTS

262

270

298

MAY 1988 LOGIN

COVER
イラスト/袴田 一夫
デザイン/本間 智嗣
製 版/高松 健二

発行所 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111

SOFTLOG TOP 30

ランク 今月	先月	ソフト名
↑ 1	―	ドラゴンクエストII
2	1	ハイドライド3
↑ 3	5	信長の野望・全国版
4	2	ソーサリアン
↑ 5	9	太平洋の嵐
↑ 6	10	プロ野球ファン
↑ 7	12	三國志
8	8	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
9	6	F1・スピリット
10	7	イース
↑ 11	―	スーパー大戦略
12	4	シャロム
↑ 12	20	プロフェッショナル麻雀悟空
14	3	沙羅曼蛇
15	11	マイト・アンド・マジック
↑ 16	―	アルカノイドII
↑ 17	28	ヤシャ
↑ 18	―	コナミの新10倍カートリッジ
↑ 19	23	大戦略
20	15	Mr.プロ野球

ファミコンのドラクエIIIブームにひきずられてか、MSX移植版ドラゴンクエストIIが突然1位にランクイン。ウワサによると結構な売れ行きだったそうで、ゲーム業界はまさにドラクエ旋風が吹き荒れた、今年の春でした。しかしこの例から、これからはファミコンもパソコンも関係ない。いいゲームはそんな枠を飛び越えて売れる、ということの確証となった。ゲームの作りかたも、変わってくるかもしれないね。

■SOFTLOG中、メディアには次の略号を使っています。
●3.5インチディスク――3.5D　●カートリッジ――C
●5インチディスク――5D（2DD、2HDを含む）

●機種によって対応メディアが異なるので、購入の際は販売店に確認してください。
●SOFTLOG TOP30の集計は、販売会社ごとに行なっています。同名ソフトでも販売会社が異なる場合には、原則として集計には含まれません。なお、SOFTLOG TOP30の集計店リストは402ページに掲載されています。

アクション
アドベンチャー
ロールプレイング
シミュレーション
テーブルゲーム
パズル
ツール

メーカー名	機種	価格(メディア)	種類	得点
エニックス	MSX	6,800円(C)		2368
T&Eソフト	PC88SR、MSX、MSX2	7,800円(5D、C)		1808
光栄	PC88、PC88SR、PC98、X1、FM-7、FM77、FM77AV、MZ25、MSX、MSX2	9,800円(3.5D、5D、C)		1752
日本ファルコム	PC88SR	9,800円(5D)		1424
ジー・エー・エム	PC88VA、PC98	12,800円(3.5D、5D)		1348
日本テレネット	PC88SR、PC98、X1t、FM77AV、MSX2	7,800円(C)、6,800円〜8,800円(3.5D、5D)		1088
光栄	PC88、PC88SR、PC98、X1、X1t、FM-7、FM-16β、MSX	12,800円(C)、14,800円(3.5D、5D)		1036
光栄	PC88、PC98	9,800円〜12,300円(3.5D、5D)		952
コナミ	MSX	5,800円(C)		868
日本ファルコム	PC88SR、PC98、X1、FM-7、MSX2	7,800円(3.5D、5D)		864
システムソフト	PC88SR、PC88VA	8,000円(5D)		820
コナミ	MSX	5,980円(C)		732
アスキー	PC98、MSX2	6,800円(3.5D、5D)		732
コナミ	MSX	6,800円(C)		720
スタークラフト	PC88SR、PC88VA、PC98、X1、X1t、FM77AV	9,800円(3.5D、5D)		716
ニデコ	MSX2	6,800円(C)		632
ウルフチーム	PC88SR	7,800円(5D)		584
コナミ	MSX	5,800円(C)		464
システムソフト	PC88SR、PC98、X1、FM-7	6,800円〜7,800円(3.5D、5D)		432
クリスタルソフト	PC88SR	9,800円(5D)		420

ランク 今月	先月	ソフト名	メーカー名
21	13	ワールドゴルフII	エニックス
22	17	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	ゲーム アーツ
↑23	—	死霊戦線	ビクター音楽産業
24	18	スーパーレイドック	T&Eソフト
↑25	—	忍者くん	日本デクスタ
26	19	ゼリアード	ゲーム アーツ
↑27	—	囲碁	アスキー
28	14	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト
↑29	—	上海	システムソフト
↑30	—	ドーム	システムサコム

SOFTLOG BEST 5

1 初登場1位。ドラクエパワー、ついにパソコン界をも席捲か！
ドラゴンクエストII

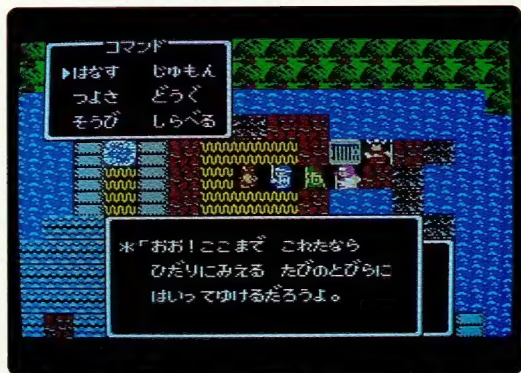
●ロールプレイング　●エニックス　●MSX

ファミコンからの移植で、初登場いきなり1位という異例の快挙をなしとげたのが、ドラゴンクエストII。前作のドラゴンクエストは、TOP30で過去4位（'87年5月号）の実績を残している。ちょうど1年たって、ドラクエブーム再来、てなカンジか。

しかもこのソフト、未だ世間をにぎわせているドラクエIIIと、ほぼ同時期に発売された。世間がドラクエIII一色に染まっているときだもの、MSXユーザーが「せめてドラクエIIでも……」と思ったかどうかはわからないが、ファミコンのドラクエ人気が反映された可能性は大いにあり。

このMSX版ドラクエIIも、前作同様、ファミコンからそっくりそのままの移植となっている。もちろん、復活のパスワードもファミコン版と共通。

ただスクロールについては、前作よりはだいぶ改善されていて、なめらかなものに仕上がっているぞ。

パーティーを組んで、船に乗って、前作の4倍近くものマップ上を旅するという、より本格的なRPGに仕立てられてはいるものの、気軽に遊べるゲームバランスの良さは、さすが。ファミコン版からの移植とはいえ、MSXにおける本格RPGの少なさを考えると、このソフトはMSXユーザーの間でも貴重な存在となるはずだ。

ドラクエIII、ドラクエIIIと騒ぐファミコン少年たちをシリ目に、ボクはMSX版のドラクエIIを買った。ふん、いいんだもん。もうファミコン版のドラクエIIはやっちゃったけど、やっぱMSXだよね。
山口県　大和田　誠

2 この名作をプレイしなきゃ、アクションRPGは語れないよ！
ハイドライド3

●アクションロールプレイング　●T&Eソフト
●PC-8801SR、MSX、MSX2

3月号でベスト5に初登場して以来、上位を保ち続けているハイドライド3。MSX、MSX2版が後から発売されたこともあって、この人気はまだまだ続きそうだね！

さて、最近ハイドライド3をプレイし始めたMSX、MSX2ユーザーのために、ゲームの前半でつまずくことの多い、水のお城の入り方についてお教えしよう。

地上から水のお城へ入るには暗証カードが必要だけど、じつはこれ、水のお城の中にあるんだ。だからまず別の方法で入らなきゃいけない。で、方法はというと、ハーベルの塔の上にある天空の街へ行く。そこで〝雲〟に関する情報を聞いてあるアイテムを手に入れたら、天空のお城の雲の切れ目から○び○りるってわけ。

※画面写真はPC-8801SR版

クソ～ッ!! ハイドライド3が解けない。最後のボスまで行けるのに、囚人の話をちゃんと聞いてなかったから倒し方がわかんなくなっちまった。誰か教えてくれ。
宮崎県　上野　剛嗣

3 さわやかな風の中を全国版を持つ少女が駆けて行くのを見た

信長の野望・全国版

●シミュレーション ●光栄 ●PC-8801、PC-8801SR、PC-9801、X1、FM-7、FM77、FM77AV、MZ-2500、MSX、MSX2

信長は明智光秀に暗殺されちゃったんだけど、ゲームの中じゃ何度も天下統一しているよね。でも、それがゲームの中のことじゃなくて、本当に信長が日本を統一していたらどうなっていたのかなぁ……。

まず、徳川幕府みたいに鎖国はしなかったろうね。海外貿易や外国の文化を取り入れることに、信長は熱心だったから。そうすると、キリシタンも弾圧されることはなかっただろう。宗教もある程度は自由に選べる世の中になったはずだ。信長は社会の近代化をめざしていたから、明治維新的な社会改革が1600年代に行なわれたかもしれないね。

こんなふうに、自分のプレイしている武将が現実に天下統一したら、と想像するのもまた楽しいよ。

※画面写真はPC-9801版

全国版は、おもしろい。ついに本能寺の変が成功したぜっ！　秀吉で、信長の後をうけて、ただ今、ゲーム進行中。ふっふっふ。オレは全国統一をめざすぜ。

茨城県　与沢　知洋

移植版のプレイにも、4月号のハンドブックを役に立ててね!

ソーサリアン

●アクションロールプレイング ●日本ファルコム ●PC-8801SR

待望のPC-9801版が発売され、ユーザーは今、冒険の真っ最中、といったところだと思う。PC-8801SR版では、3日で解いたという人もいたようだが、こちらはそう簡単にクリアーできないようだ。

というのは、登場モンスターや魔法はそのままだが、マップのつながりや謎解きが、まったく作り変えられているから。PC-9801版ではユーザ一層を考えて、２段ジャンプなどを簡単にしてアクション性を薄れさせ、その分グ〜ッとAVG性をアップしているのだ。だから、これまでたくさんの雑誌に掲載された解法のヒントも役に立たないってわけ。

新しい気持ちでプレイできるのはいいけど、全然ヒントが手に入らないというのは……、ツライかもね。

※画面写真はPC-9801版

ソーサリアンはおもしろい！　みんなシナリオ1-1は解いたと思うけど、王様の杖を取ったらすぐに帰らないで、もう一度宝箱を調べてみよう。な、なんとっ！

静岡県　堀内　壮

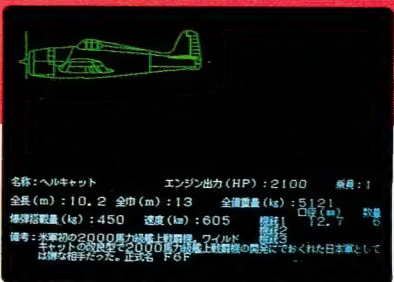
今年中にはシナリオ集も発売されるんだって！ 期待しようぜ

太平洋の嵐

●シミュレーション ●ジー・エー・エム ●PC-88VA、PC-9801

今月の第5位は、なんと太平洋の嵐である。発売直後から、そのビッグゲームぶりが話題にはなっていたが、正直言ってベスト5に入ってくるとは思いもしなかった。太平洋戦争の日本軍が主役だという、リベラルな人なら眉をしかめるであろう設定。ハデさのカケラすらない地味なグラフィックに、ビープ音かと思ってしまう程度の効果音。プラスαのウリの要素は、ほとんどない。

しかし、太平洋の嵐は売れ、ベスト5に顔をだした。これはなぜか？　答えはひとつ、ゲームがおもしろいからだ！　音楽や画面が地味でも、宣伝がハデでなくても、内容が良ければユーザーはちゃんと理解してくれるのだ。太平洋の嵐から、そんなことを学んだ、今日この頃である。

※画面写真はPC-9801版

このまえ、ハワイ占領に挑戦してみたんだけど、部隊を乗っけた輸送船が燃料切れで全部沈んじゃった。やっぱり、石油って大切ですね。トホホ……。

群馬県　土井垣　勉

※各ソフトの最後のコメントは、"SOFTLOGご意見板"係あてに送られてきたはがきの中から、選んだものです。採用者には、記念品をお送りします。これからも同係あて、ドシドシはがきを送ってください。

SALES TOP 20
ボンベルタ上尾

ランク		ソフト名	メーカー名
1	★	ソーサリアン	日本ファルコム
2		ぎゅわんぶらあ自己中心派2	ゲーム アーツ
3		信長の野望・全国版	光栄
4		イース	日本ファルコム
5		ハイドライド3	T&Eソフト
6		プロ野球ファン	日本テレネット
7	★	太平洋の嵐	ジー・エー・エム
8		ウォーニング	コスモス・コンピューター
9		ワールドゴルフⅡ	エニックス
10		F1・スピリット	コナミ
11		大戦略Ⅱ	システムソフト
12		スーパーレイドック	T&Eソフト
13		三國志	光栄
14		ウルティマⅣ	ポニーキャニオン
15	★	マイト・アンド・マジック	スタークラフト
16		太陽の神殿・アステカⅡ	日本ファルコム
17		ウシャス	コナミ
18		グラディウス2	コナミ
19		ガイフレーム	日本コンピュータシステム
20		マンハッタン・レクイエム	リバーヒルソフト

★印は吉岡さんの注目ソフト　〔2月分売り上げ〕

⬆主任の吉岡さん(左)と、売り場の阿部さん。「お買い物のあとに、寄ってくださいね」

JR上尾駅前にそびえたつ、ジャスコのデパート部門ボンベルタ上尾。パソコン売り場は、その4階にある。上尾でただ1軒のパソコンショップだ。

「最近はシューティングだけのゲームは敬遠されてますね。アクションRPGなどはいいのですが。メディア的には、これからは3.5インチディスク！」

とは、主任の吉岡さんの分析。ハード面でもPC-9801シリーズや、PC-286などに人気が集まっているという。

落ち着いた雰囲気の売り場には、○割引！　の赤札はまったく見られない。

「割引合戦の時代はもう終わり。ウチは割引はしませんけど、新作情報などはお客さんに直接DMを送っています。サービスで対応していますよ」

上尾唯一のパソコンショップだからといって、決して手を抜かない。そんな姿勢に、非常に好感を抱いたのだ。

問い合わせ先……………………
●〒362 埼玉県上尾市宮本町1-1
☎0487-73-8711
●営業時間/10：00～19：00（火曜定休）

1位の『クリムゾン』は、タケルではX1版のみが発売されている。市販パッケージではPC-8801版しか出ていなかったけど、めでたくX1ユーザーも遊べるワケ。もう寂しい思いは、しなくてもいい。よかったね。

クリムゾン以外にも、自分の持ってるマシンで遊びたいゲームが出ていない、ということがよくある。遊びたいけど遊べない。そんなイライラを解消するためにも、ぜひ移植版をタケルで販売してください。ソフトハウスさま。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格
1	クリムゾン	クリスタルソフト	X1	5,800円(5D)
2	ダ・ビンチデータ集　めぞん一刻③	新企画社	PC88、X1、FM-7	2,500円(5D)
3	コスモ戦士リーザ	マイクロファクトリー	PC88SR、X1	4,800円(5D)
4	ダ・ビンチデータ集　うる星やつら③	新企画社	PC88、X1、FM-7	2,500円(5D)
5	ウィンドウマネージャWindy	アスキー	PC98	3,000円(3.5D、5D)
6	アドベンチャーツクールmkⅡ	ログイン	PC88SR	3,500円(5D)
7	シュタイン	ログイン	X68000	2,000円(5D)
8	スウィート・パラダイス	ログイン	MSX2	2,000円(3.5D)
9	ハヤト	タケルソフト	PC88SR、X1	4,800円(5D)
10	ガイフレーム	日本コンピュータシステム	PC88、PC98、X1	6,500円(3.5D、5D)

2月23日現在

読者が選ぶ TOP 20

ランク	ソフト名	メーカー	得票数
1	ハイドライド3	T&Eソフト	356
2	ソーサリアン	日本ファルコム	307
3	イース	日本ファルコム	232
4	三國志	光栄	223
5	信長の野望・全国版	光栄	208
6	マイト・アンド・マジック	スタークラフト	149
7	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	132
8	大戦略 II	システムソフト	97
8	ウィザードリィ	アスキー	97
10	ウルティマ IV	ポニーキャニオン	72
11	スペースハリアー	電波新聞社	61
12	ゼリアード	ゲーム アーツ	60
13	沙羅曼蛇	コナミ	52
13	太平洋の嵐	ジー・エー・エム	52
15	ワールドゴルフ II	エニックス	51
16	グラディウス2	コナミ	47
16	ディーヴァ	T&Eソフト	47
16	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	47
19	ジーザス	エニックス	46
20	大戦略	システムソフト	45

●総得票数3,057票　　★２月25日現在

４月号のBHS大賞、ザ・チョイスの発表は見てくれたかな？　この〝読者が選ぶTOP20〞は、毎年４月号ではBHS大賞と名を変えて、華々しく巻頭を飾るのだ。今ひとつ仕組みがわからなかったというキミ、これでよーく理解できたでしょ？

'87年度BHS大賞は、『三國志』の大賞受賞で幕を閉じたが、三國志以外のソフトを応援していた人の１票も、もちろんムダには終わっていません。みんなの１票１票の積み重ねが、１年たつと大きなカタマリになって、姿を現わしてくるのだからね。

さて、'88年度版BHS大賞の投票は、この５月号からスタート。1位『ハイドライド3』と、2位『ソーサリアン』の点差は49票。どうもここしばらくは、この２本のソフトのせめぎ合いが続きそうだ。光栄勢もあいかわらず強い。今年度も読者が選ぶTOP20を応援してね！

●ソーサリアンで必殺の魔法を発見したので報告します。アイテムにかける魔法をひとつずつ、全種類かけてもらうと……何ができるでしょう？　やってからのお楽しみ。不老長寿の水の酸の湖の奥にある丘の上にも、隠しアイテムでグ○ディ○スという剣が……。でも、あることをしないと取れませんよ。ちなみに、この剣にかかっている魔法と前に書いた、全種類ひとつずつというのは同じモノです。ぜひ、おためしください。

新潟県　ノイラテム

●マイト・アンド・マジックはおもしろい！　BGMもなかなかリアルだし、なんといっても3Dの画面がいい。あの画面のおかげで、より迫力が出ていると思う。ハッキリいってこのソフトは〝買い〞ですぜ！

大阪府　宇留斗羅満

●ミュールは４人用でプレイすると、最高におもしろい。高く買えとか、安く売れとか、みんなでワイワイ言いながらやっています。だけど、鉄鉱石だけをつくっている友だちが、いつも１位になってしまう……。

東京都　秋山晃宏

●X１スーパーレイドックは最高だ。タイトルデモはもちろん、グラフィックもキレイだ。おまけに、とても難しい。BGMもステレオFM音源をフルに使った曲ですごいぜ。これはお買い得だ!!ステージ７のタコがよかったよー!!

東京都　阿部　誠

●な、なんと、あの源平討魔伝がX68000に移植されるというので、僕はますますX68000がほしくなってしまった。しかし、よく考えるとこうポンポンとゲーセンのゲームが移植されるとは、スゴイことだと思う。

埼玉県　J. P. ひぬま

ゲームソフトに関する意見や攻略法、隠れキャラ情報などをはがき（アンケートはがきでも可）に書いて、〝SOFTLOGご意見板〞係まで送ってください。採用された方には、記念品を差し上げます。よろしくね。

U.S.A. TOP20

ランク 今月	先月	ソフト名	メーカー名	機種	価格	種類
1	5	DUNGEON MASTER	FTL Games	ST	$39.95	
2	4	CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER	Electronic Arts	IBM	$40.00	
3	7	GUNSHIP	Microprose	IBM、C	$39.95	
4	1	WHERE IN THE USA IS CARMEN SANDIEGO?	Broderbund	AP、IBM	$39.95	
5	—	TETRIS	Spectrum Holobyte	IBM、C	$24.95	
6	10	CHESSMASTER 2000	Electronic Arts	AP、AT、C IBM、AM、ST	$39.95	
7	18	THEXDER	Sierra On-Line	IBM、GS	$34.95	
8	3	MIGHT AND MAGIC	New World Computing	AP	$54.95	
9	—	EARL WEAVER BASEBALL	Electronic Arts	IBM、AM	$40.00	
10		SHADOWGATE	Mindscape	ST、AM、MAC	$49.95	
11	2	BEYOND ZORK	Infocom	AP、ST、MAC IBM、C、AT	$49.95	
12	—	POLICE QUEST	Sierra On-Line	IBM、ST	$49.95	
13	—	FALCON	Spectrum Holobyte	IBM、MAC	$49.95	
14	6	BARD'S TALE II	Electronic Arts	AP、C	$39.95	
15	—	ULTIMA V	Origin Systems	AP	$59.95	
16	—	SKATE OR DIE	Electronic Arts	C	$39.95	
17	15	LEGACY OF THE ANCIENTS	Electronic Arts	AP、GS、C	$40.00	
18	13	OIDS	FTL Games	ST	$34.95	
19		STAR TREK : REBEL UNIVERSE	Simon & Schuster	ST	$39.95	
20	9	WIZARDRY 4	Sir-Tech	AP	$59.95	

サンフランシスコ、Home Computing Center の2月のセールスランキング

アクション
アドベンチャー
ロールプレイング
シミュレーション
テーブルゲーム
パズル
ツール

⬆ホームコンピューティングセンターの店内。

今月からTOP20は、サンフランシスコ地区に4つの店を持つ〝ホームコンピューティングセンター〟からお送りします。その名のとおりこの店は、家庭向けのパソコンやソフトを扱っている。店員さんは、みんなと一ってもやさしいのだ。TOP20だけじゃなくて、面白情報もお届けしますから、ヨロシク。

機種名には次の略号を使っています

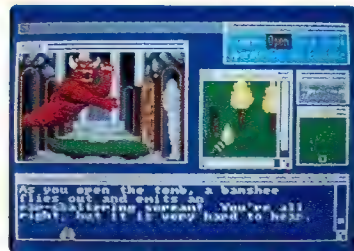
Amiga	AM
Apple II	AP
Apple II GS	GS
Atari400/800	AT
Atari520/1040ST	ST
Commodor64/128	C
IBM-PC	IBM
Macintosh	MAC

今月のピックアップソフト

10 久しぶりに返り咲いたのは、超難解なアドベンチャー SHADOWGATE

突然、ベスト10に入ってきたのがこの〝Shadowgate〟。1年ほど前に発売されたアドベンチャーゲームだけど、そのときはMacのみ。難しかったこともあって、ベスト20以内には顔を出さなかった。それが今さらなぜ10位なのかというと、AMIGAとST版が出たから。カラーのグラフィックがキメ手かな？

ただ、AMIGA版だけでST版を見たわけじゃないが、グラフィックに関しては、こんなものかな、てな程度。とにかく内容が難しいし、凝っている。

まず、城の入り口にあるホールで、つっかえてしまったのだ。ドアは見えるが行けないし開かない。トーチはすぐに消えるし、消えると一歩動くだけで死んでしまうし、と最初っからこれだもんね。だけど、難しいだけに少しでも先へ進めるとすごく嬉しい。気がつくと、ドップリとノメリ込んでしまっていた。一見地味だけど、ベスト20の第10位というのもよくわかるのだ。

アドベンチャー
Mindscape
ST、AM、MAC

12 おまわりさんの苦労がわかる3Dアドベンチャー参上！ POLICE QUEST

シェラ・オンライン社の新作アドベンチャーは、町のおまわりさんが主人公。市民の安全を守り、犯罪を未然に防ぐため、〝King's Quest〟以来の3Dグラフィックで描かれた背景の中を、おまわりさんは歩き、パトカーでパトロールするのだ。

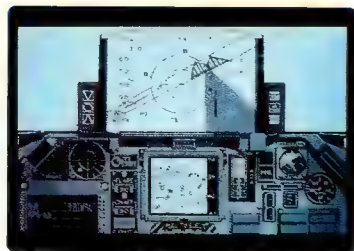
警察官というと、映画やテレビドラマでは、とてもかっこいいヒーローとして描かれることが多いけれど、このゲームにそれを期待しちゃいけない。実際の警官のような、地道な努力も必要なのだ。むかし警官だった人がゲームデザインをしているから、警官稼業のリアリティーは十分保証付き。

ゲームの舞台は、アメリカ中部の小さな町、Lytton。麻薬汚染から町を救うのが目的だ。日々の任務を立派に務め上げるのが当面の課題で、一人前の警官と認められると、今度は秘密捜査官としてギャング組織に潜入。けっこうスリリングな後半戦に突入なのだ。

アドベンチャー
Sierra On-Line
IBM-PC、Atari520/1040ST

13 美しくて内容のあるフライトシミュレーターなのだっ FALCON

操作が複雑でグラフィックも寂しいフライトシミュレーターは、ややっこしいことが嫌いで、キレイなものが好きな日本人には、いまひとつ人気の出ないゲームだ。でも、操作が複雑であるということは、それだけいろいろなことができるということ。スポーツドライブは、オートマチックよりも5段変速の車のほうが面白いのと同じだ。

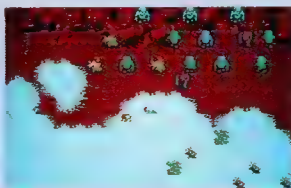
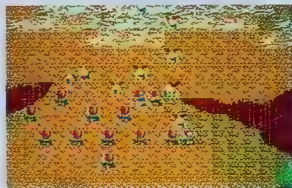
この〝Falcon〟も、一見、日本人にはピンとこないゲームだが、中身はとんでもないヤツなのだ。まずは、スピード。動きがなめらかで、やたら速い。キャノピーの外はワイヤーグラフィックだが、コックピットまわりは、けっこうリアルな絵に仕上がっている。視点を左右に動かすと、F-16独特の両脇に位置する操縦桿を握る自分の手が見えたりもする。急激な旋回などをすると、頭から血が引いて目の前がまっ暗になるなどの、ニクイ演出もあって、内容の濃いシミュレーターなのだ。

シミュレーション
Spectrum Holobyte
IBM-PC、Macintosh

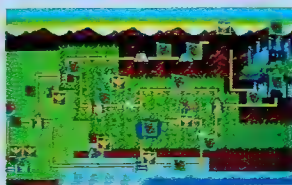
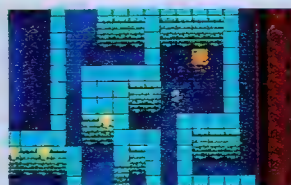
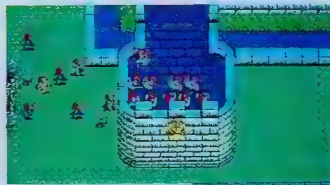
NEW SOFT

シルバー・ゴースト

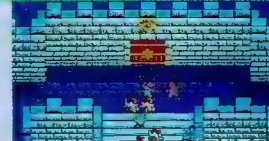
Silver Ghost

14人の部下を引き連れ、亡き父王のウラミをはらすのだ！　世が世なら王子だったランスロットが、キャメロット城を取り返そうと敵地へ乗り込む。アクションゲーム気分で遊べる『シルバー・ゴースト』。新しいシミュレーションゲームの夜明けだ！

キャメロット城を奪還するのだ！

⬅雪山。雪の中には、いったい何が隠されているのだろうか？

⬅キリの立ちこめる山岳地方。敵も味方もどこかしらカワイイ。

⬆ときどき送られてくるメッセージも、見逃すことのないように。役に立つことを、教えてくれるのだ。

⬅マップ画面。ワシの旗はプレイヤー側、サソリの旗は敵側の陣地であることを表わす。

⬅遺跡の地下は迷路状。でも、みんなひっかかることもなく歩くのだ。

⬅白い砂浜がまぶしい海辺の光景。海の中にも、敵は潜んでいる。

⬇ついにたどり着いた、キャメロット城だ。敵の攻撃は、ますます強力に。がんばれ、ゴールは目の前だ！

キミはキャメロットの王子、ランスロット。わけあって、貧しい家で育てられていたが、今では心身ともに、健康な若者に成長した。

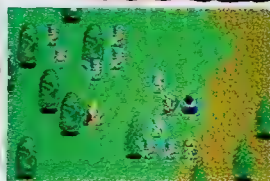
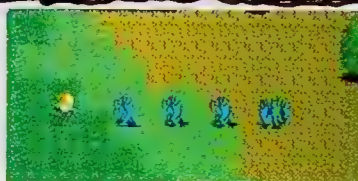
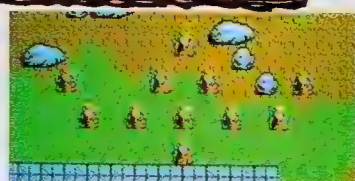
ある日のこと、ランスロットの夢枕に、亡き父王の霊が立ち、悪者どもに乗っ取られたキャメロット城の奪還を命じる。父王はまた、仕えていた部下たちにも、ランスロットを助け、城を取り戻すよう伝えていたのだった。

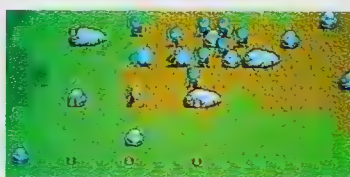
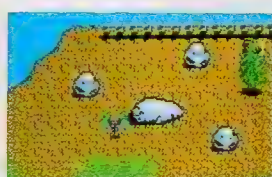
父王の願いをかなえるべく、キャメロット城に向かうランスロット。はたして、再びキャメロット城を我が手に取り返すことはできるだろうか。

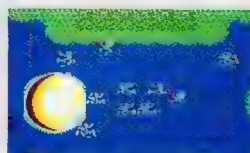
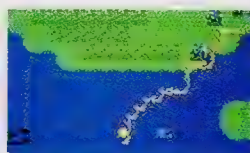
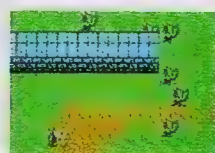
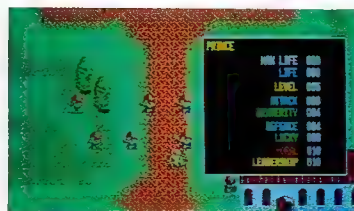
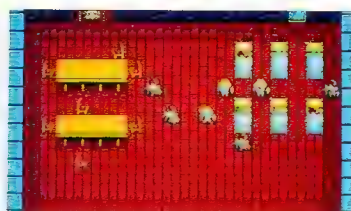
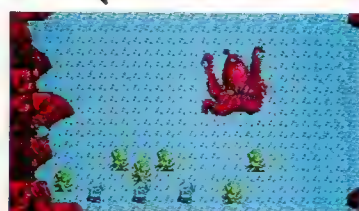
この『シルバー・ゴースト』は、こーんな設定のシミュレーションゲーム。キミはランスロットになって、部下を引き連れ、亡き父王の遺言を達成すべく、旅に出るのだ。

シミュレーションゲームとはいっても、このゲームにはヘックスとか、こまかく設定されたパラメータ群などは存在しない。プレイヤーは画面上を歩き回り、敵をやっつけていくだけで、すべての作業が完了してしまうのだ。いわば、アクションゲームのノリで遊べちゃう、というワケ。

上のマップ画面（上のかたまりの真ん中の写真）を見てほしい。ここにワシの旗の立っているところと、サソリの旗が立っているところがある。ワシの旗はプレイヤー側で、サソリの旗は敵側。簡単に言うと、すべてのエリアを攻略して、ワシの旗一色にし、最終的にはキャメロット城をおとせばいいのだ。陣取りゲームのようなものだね。

魔法を使って戦闘を有利に!!

⬆エンゼルコール　エンゼルたちを呼び寄せ、敵と戦わせる。でもエンゼルは、はっきり言って弱い。

⬆モンスターコール　この魔法を使うと、モンスターを仲間に入れることができるのだ。戦うばかりじゃ、能がない。臨機応変にね。

⬆分身の魔法　そのキャラクターと同じものを、10人分作れる。みんな同じ格好をしてるから、パニックにならないよう注意しよう。

⬆アイスカッター　三日月の形をしたカッターで、敵をハッシハッシと倒してくれる。とても頼りになる、強力な魔法のひとつだ。

⬆8方向弾発射　自分を中心とする上、下、左、右、左斜め上、左斜め下、右斜め上、右斜め下に弾を発射する。役に立つ魔法だ。

⬆コウモリの魔法　コウモリに変身して、川や山、どこでも行ける。一定時間たつと、元の姿に戻る。

⬆金縛り　画面上のすべての敵に金縛りをかけ、身動きできなくさせる。土星の輪みたいなのが、その印というワケ。

⬆ノバの魔法　強力な目くらまし光線を発射する。その光を浴びた敵は、体力が半分に減ってしまう。これも強力でっせ。

⬆サンダーの魔法　カミナリで敵を攻撃する。遠くにいる敵でも倒せる、便利なもの。魔法はムダ遣いしないようにね。

⬆地震の魔法　写真ではわからないと思いますが、確かに揺れているのです。ハイ、確かに地震です。

⬆ライフや攻撃力、防御力も表示してくれる。常に各ポイントには神経を払うようにしよう。

⬆宿屋。休んで各ポイントを回復させるほか、仲間を集めたり、待機させておく役目もある。

⬆謎の大ダコだあっ！　コイツはいったい、何なのか？　倒すと何かアイテムがもらえる。

キミの部下は、1チーム最大14人。しかも1チームだけでなく、16チームまで、部下にすることができる。とはいっても、16チーム同時に動かせるワケではない。1チームずつ動かせばいいだけだから、安心してね。

さらにプレイヤーが操作するのは、ランスロットひとり。ランスロットを動かせば、ランスロットの動きに合わせて部下たちもついてくる。しかも、障害物などは自動的に避け、迷路のようにこみ入ったところでも、ひっかかることなくスムーズに歩いてくれるのだ。14人がゴシャゴシャになりながらも、ある一点をめざして歩いていくさまは、ケナゲ！　のひとことに尽きる。

キャラクターには僧侶や弓兵などの職業や、種族が設定されている。地形的条件や能力などを考慮に入れながら、どんなチーム編成がより有利かを早めに会得するのがゲームをうまく進めるコツ。ステージによって、チームを入れ替えていくのがオススメだね。

また、アイテムや魔法も、うまく使い分けること。エクスカリバーや聖杯といった、ランスロットゆかりのアイテム、マジシャンしか使えない魔法の数々を、できるだけたくさん手に入れていこう。

ときには14人の部下が、うっとおしく思えるときがある。ひとりくらいいなくても、と魔がさすかもしれないが、仲間を見捨てることだけは、絶対にやっちゃいけない。どんなときでも一丸となって敵にあたること。それがシルバー・ゴーストのおきてなのだ。

DRUID

ドルイド

強力なゴーレムを呼び出し、聖なる炎や天のいかずちの力を借りて悪を討ち滅ぼす『ドルイド』。偉大な力を持つドルイドも同時にいくつもの力を使うことはできない。そこをカバーするのがキミのアクションゲームセンスなのだ。

平和になれきった〝BELORN〟の世界に突然悪魔の手が襲ってきた。世界のあちこちに火を吹き出す罠が現われ、邪悪な怪物が地上を我が物顔に歩き始めたのだ。悪魔の戦士たちの襲撃を押し返し、4人の悪魔のプリンスを倒し、悪の権化である大悪魔を打ち破るのは、法の守り手であるドルイド僧しかいない。切り札は強力な戦士ゴーレムを呼び出す魔法だ。

⬆ドルイドが安心していられるのはこのペンタグラムの上だけ。ダメージが回復する。

要するにキミがドルイドを操り、地上から地下深くへと魔法で敵を倒しながら降りていくというゲームなのだ。各フロアにはより深いところに降りていく階段があり、ボスキャラを倒さないと通してもらえない。アクションRPGのストーリーと似ているけれど謎解きもないし、迷路もあまり複雑じゃない。かわりに苦労させられるのが魔法と体力の管理。魔法は使うと数が減っていくから、所々にあるピラミッドで補給しながら進む。敵に触れるとダメージを受けるけど、自力では体力が回復しない。数少ないペンタグラムの上でしか体力がもどらないのだ。

必要なのはどのマジック?

聖なる炎。もっとも普通の攻撃魔法なのだ。困ったらこれを使う。

聖水。定石どおりスケルトンのたぐいに有効な攻撃手段だ。

いかずち。序盤でかなりたくさん手に入るが、99までしか持てない。

鍵。これを持っていないと先に進めない。多めに用意しよう。

砂時計。敵の動きを何秒か止められる。使いすぎに注意。

ゴーレム。これを使ってゴーレムをよびだすのだ。長持ちさせよう。

シャレコウベ。画面上の敵を全滅させ、目の前の罠を破壊する。

魔法の補給はマップ上の所々にあるピラミッドのような場所でできる。補給する魔法はピラミッド1個について1種類だけ、ある限り吸い取れる。ピラミッドによってどの魔法が何個あるかは異なるから、どの魔法を補給するかの決断が難しい。目標としては先ゆき必要になりそうな魔法を早めに補給しておくのがベスト。しかし、これをへたに実行すると目の前の敵を倒すための魔法がなくなって立往生。余裕があまりないときは、目標は目標としておいといて、現実を優先すべきだね。

それでは戦い方をくわしく説明しよう。もっとも多く使うのが攻撃用の魔法。聖なる炎といなずま、聖水の3つだが敵によってはすべてが有効なわけではない。敵の弱点を覚えて使いわけないとダメージが与えられないから、場数を踏まないとダメだね。

どんなにうまく攻撃魔法を使いこなしても、実はそれだけでは勝てない。ドルイドは魔法以外の攻撃法を持たないから、遠くの敵には強いけど接近戦は意外に苦手。ボディーガードが欲しいところだ。

そこで出番が回ってくるのがこのゲームの最大の特徴であるゴーレムだ。ゴーレムはドルイドの魔法で召喚され、体当たりで敵を倒してくれる。寄ってきた敵をゴーレムに集中させておいて遠くの安全な所から魔法で攻撃するといったこともゴーレムの動かし方次第でできるのだ。

↑ところどころにニセの階段の入り口がある。ニセのボスが待っているのが不毛だ。

ところが、このゴーレムがなかなか思うように動いてくれない。「ついてこい」といえばドルイドの後ろにぴったりとくっついてなんとなく気持ち悪い。後ろを守るべく置いておいて後で呼び寄せようとしても、いつもうまくこちらに追いついてくれるとは限らない。迷路の角に引っかかって立往生していたりするのだ。

なんとかうまく動かせるようになっても、ゴーレムは体当たりで敵を倒しているだけあって確実にヒットポイントが減る。ゴーレムを召喚する魔法は貴重だし、ゴーレムなしでは守りが弱すぎる。時には我が身を犠牲にしてゴーレムの周囲に群がる敵を倒すこともやむをえない。

↑こちらが本物の階段。魔法で、道を塞いでいる罠を破壊しないと入れないのだ。

うまくゴーレムを操れるようになれば、ザコはどれだけ出てきてもどうにかなる。後は罠とボスキャラをなんとかして先に進むだけだ。ところが階段の入り口を罠が塞いでいたりする。この罠を破壊するためには貴重なシャレコウベのマークの魔法が必要だから、先に行こうとすればどうしても魔法を節約しなければいけない。このへんが戦略的に難しいところだ。

こうやって戦いぬき、悪魔を討ち倒して平和を勝ち取れば、晴れて聖戦士〝ライトマスター〟になれる。キミもライトマスター目指して戦うのだ。

ゴーレムと鋏は使いようだ

ゴーレムに下せる命令には、〝停止〟、〝前進〟、〝後衛〟、〝手動〟の4種類がある。もっとも手がかからなくて、そこそこ有効なのがずっと後衛にしておくこと。少なくとも真後ろからの攻撃だけは避けられる。いちばん有効なのは手動にしておいてゴーレム専門にプレイする人間を用意することだ。

ゴーレムがいないと目の前の敵になすすべがない。単にいるだけではかえってこちらの攻撃の邪魔。でもうまく使えばこんなに頼りになる味方はいない。ゴーレムを先頭にして敵に突っ込めるようになれば、どんな大軍を相手にしてももう怖くない。

↑ゴーレムの誘導を誤ると袋小路にひっかかって出てこなくなる。

司政官

司政官とは、大昔のボードゲーム版マネジメントゲームなのだ。これをパソコンに持ってきて、現代風の味付けをしたのが、この『司政官』だ。パンプキン・ヘッドのデビュー作にあたる作品だけど、手ごたえは十分。期待しておくれ。

キミは銀河連邦植民局から派遣された司政官だ。地球からの植民者が入植する３つの惑星に赴き、そこを統治しなければならない。

司政官がそれぞれの惑星でやらなければならないことは、①原住民と植民者間の軋轢をなくし、②原住民、植民者双方から一定の支持率を得、③プラント建設などによりその惑星の生産性を向上させる、この３つだ。各惑星の国情に合わせ、よりよい政治を行ない、司政庁の名を上げてくれ。

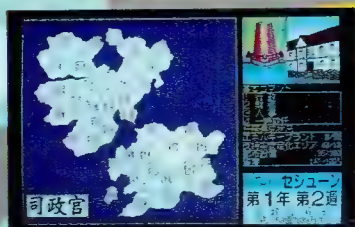
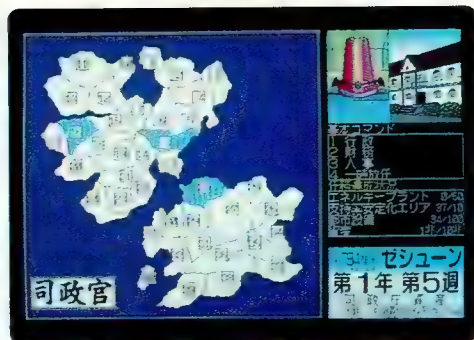
ゲームに収められたシナリオは、３惑星４本。シナリオ１と４は惑星ゼシューン、シナリオ２は惑星ルバイジャン、シナリオ３は惑星バルナーンが舞台だ。シナリオが進むごとに、勝利条件も厳しくなってくる。

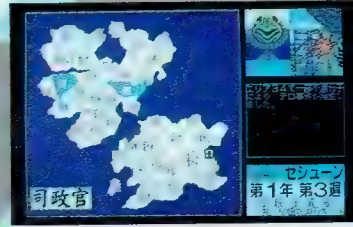
さらにまた、ゲームスタート時に選択したプレイヤーのレベルによっても、微妙に感触が変わってくるのだ。レベルは３段階、とりあえずはいちばん簡単なレベルから始めてほしい。

コマンドは大きく分けて行政、経済、人事、治安の４つ。行政は援助金やプラント建設、環境整備などで、住民の支持率を上げるための基盤となるもの。経済は課税率を変更といった、直接支持率を左右するコマンド。一方人事は、ロボット官僚の更迭で、自分の手足となるよい部下を育成するのに欠かせない。治安はいわば、警察業務。

これらのコマンドを利用して、惑星を治めていく。１ターンは１週間。５年で任期満了だ。

任期中は、一時も気が抜けない。支持率が低いとテロは起こるし、環境汚染で人口が流出するかもしれない。課税率を下げ、生活環境を整えれば支持率は上がるが、それだけで済むってもんでもない。常に住民側に立って、施政方針を考えなければ失格。

今回は先にPC-9801版が発売されるが、６月ごろにはシナリオをリメイクしたPC-8801版が出るそうだ。マネジメントゲームの古典ともいえる司政官だが、今見ると結構新鮮なんだよね。

⬆まずは惑星ゼシューンからスタート。ここは40のエリアから成る人口１千万の惑星。

⬅司政庁から派遣命令が出る。任地のデータを、しっかりと把握しておくように。今後の方針に影響する。

⬆テロ事件発生！　さっそく制圧しにかかるが、方法が悪いとさらに事態は悪化する。

⬅人事コマンドの中の、ロボット派遣モード。司政官としてのウデの見せどころ。

⬅住民の支持率は、エリアごとに色で表示される。３つのエリアで変化があった。

※画面写真は開発中のものです。

HIDEGER

ハイデッガー

太平洋の嵐や三國志といった、歴史のゲーム化だけがシミュレーションゲームじゃーない。シミュレーションゲームには、もっと、いろんなタイプがある。このハイデッガーも、そんな新世代シミュレーションゲームのひとつなのだ。

ハイデッガーが今までのシミュレーションゲームと大きく違うのは、従来のものに歴史をなぞらえるゲーム構成のものが多かったのに対して、ハイデッガーは歴史をつくっていくとゆー点にある。これがどーゆーことかを説明するには、まず、ハイデッガーのゲームシナリオを解説しなければなるまい。

核戦争によって、人類の99パーセントが死滅した未来から、1人の男が核戦争を防ぐという使命をおびて、現代へとやってきた。この男がハイデッガーの主人公、つまり君だ。君は自衛隊の航空隊長となり、部下や最新兵器とともに、さらに過去へと遡っていった。ついた先は、1945年。第二次世界大戦直後の日本だった。

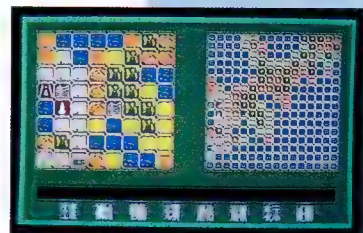
ハイデッガーが歴史をつくるゲーム、といったのはこの点にある。よーするに、現代(我々から見て)の最新兵器を駆使して歴史に干渉し、最終的には歴史(核戦争で亡ぶ未来)を変えてしまおーとゆーことだ。さて、どうやって歴史を変えるかとゆーと……。それは、まだ秘密！　ゲームをプレイしながら、各自で見つけてほしいのだ。

でも、それじゃーゲームの説明にならないので、ディテールを少し紹介しておこう。

まず、時間の観念があるとゆーこと。昼と夜とでは行動範囲も違うし、できることも大きく違ってくる。夜は奇襲攻撃ができる、なーんてゆーのはひとつの例だ。都市や町には、それぞれ人口が設定されていて、その数によって得られる情報や増援兵力が違ってくるのだ。また、工場は従業員数によって生産力に差がでるので注意が必要だ。

いかにして歴史を変えるか？　ゲーム中、プレイヤーはこれを模索しつづけるだろう。〝逆ターミネーター〟といえる主人公は、歴史になにをすればいいのだろうか？

スクウェア画面なのだ!

⬇それぞれの地形には固有の特性がある。当然、移動にも影響してくるのだ。

⬇通信はとても重要だ。都市や基地と連絡をとり合い、情報収集につとめよう。

⬇武器の生産は工場で行なわれ、技術力や従業員数が大きく影響してくる。

※画面写真は開発中のものです。

スターシップランデブー

攻撃ロボットがウジャウジャいる宇宙船内を、アイテムを手に入れながら奥へ奥へと進んでいくSFアクションゲーム『スターシップランデブー』。どこかに隠れている4人の女性乗組員を捜し出し、船の情報を聞き出すユニークなゲームなのだ。

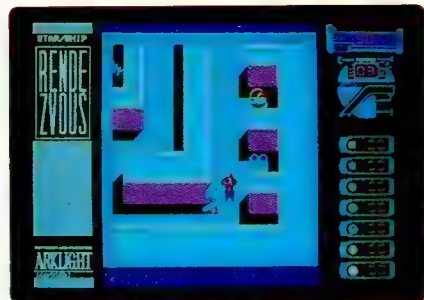
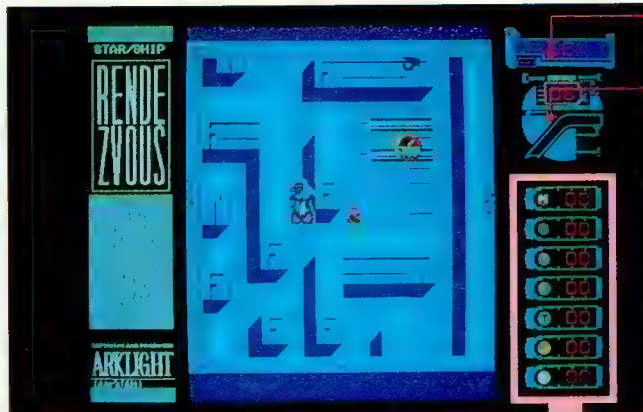
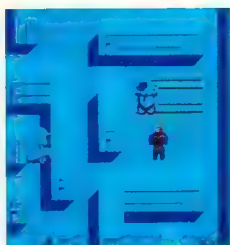
たったひとりで宇宙船に乗り込み、情報を集めながら奥深く潜入していく、というアクションゲームが、このスターシップランデブーだ。

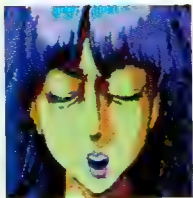
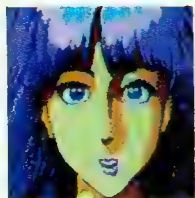
宇宙船の中は、〝ガーダー〟と呼ばれてるロボットでいっぱい。こいつらは、侵入者を容赦なく攻撃してくるいや〜なヤツ。1回攻撃されたぐらいでプレイヤーは死なないが、体力が、ゼロになるとゲームオーバーだ。

このガーダーを倒しながら、乗組員を捜し出すのがゲームの目的。といっても、ガーダーはけっこう強いのだ。だから、宇宙船内に隠されている武器やプレイヤーの力を一定時間無敵にするアイテムを手に入れながら、進むことになるわけ。

このアイテム、床にころがっているのはすぐわかるんだけど、なかには壁を撃つと出現するヤツもある。怪しいところは、しらみつぶしに調べて歩こう。

床にころがっているアイテムのなかには、いったい何の目的に使うのか首をかしげるものもある。これは、後で大切になるから、取れるだけ取るべし。

女の子がみつかったら、それまでのスクロール画面からアニメーションに切り替わる。手に入れたアイテムを使って船の情報を聞き出すんだけど……、それはやってみてのお楽しみ。少し教えちゃうと、これはちょっぴりエッチなソフトなのだ。女の子は全部で4人いるから、4つのアクションシーンでがんばらないといけないってワケ。つーことは、ウシシシ、デヘへのお楽しみが何度もあるってことなのだ。

たんなるエッチソフトとは違い、アクションゲームもしっかり楽しめて、なおかつ〝お楽しみ〟もある、と、これはなかなかお得なゲームですぞ。

ここには自分のスタミナ、つまり体力の数値が表示される。

ガーダーまでの距離がここに出る。特に女の子の尋問中は、このメーターに気をつけよう。

Ⓜ Magazine ………… 武器が連射になる
Ⓗ Heal ………… スタミナが回復する
Ⓓ Dimension ………… 4方向ミサイル
Ⓢ Slow ………… 敵の動きが遅くなる
Ⓣ Turn ………… 敵が攻撃しなくなる
Ⓕ Flash ………… 画面上の敵をすべて破壊
Ⓘ Invincible ………… 一定時間無敵になる

ディープダンジョンII勇士の紋章

今年の初めに発売された『魔洞戦紀』に引き続き、『ディープダンジョン』シリーズ第2弾『勇士の紋章』が早くも登場。ファミコンで人気のダンジョンRPGだが、今回はファミコン版よりバージョンアップ！　新たに地上マップが加わったのだ。

ドール国は、かつて魔物たちによって支配されていた。人々を救ったのは、ラルというひとりの勇者。彼は魔王ルウを倒し、ドール国に平和を取り戻したのだ。そして数十年の月日が流れた。

そんなある日、ドール国にラルとどこか似ている若者がやってくる。彼は町の人たちから、城に再び魔王が住みついたらしいと聞かされて、運命のままに城へと向かう。魔王は本当に復活したのだろうか!?

プレイヤーは、この若者となって魔王を倒すのだ。だが、勇士の紋章だけをプレイする人は、ちょっと違った設定で始めることになる。Iをプレイしてない人は、勇者ラルの冒険を知らないのだからドール国は魔王ルウに支配されてたまま。動くこともできず、話すこともできない住民と会うことになるのだ。かろうじて城内の交易所や神殿にいる人がしゃべってくれるだけなわけ。

もちろん、それでもゲームはプレイできる。というより、オリジナルのファミコン版は、このIIだけをプレイするのと同じなのだ。ではIから続けてプレイする人はというと……。まず、城以外の地上マップで人々から情報が得られる。３Ｄダンジョンだけではなく、フィールド移動も可能になっているのだ。

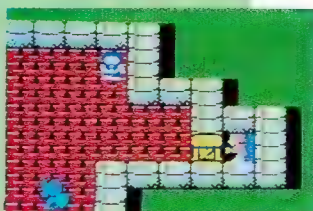
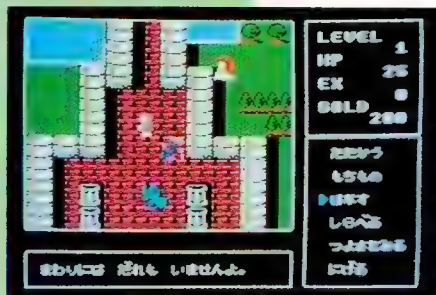
また、前作の勇者ラルが、冒険の途中でプレイヤーを助けてくれる。この助っ人があるとなしじゃ、冒険もおもしろさがまるで違う。しかも、ラストの敵、魔王ルウのパワーが大きく違うのだ。Iをプレイした人は一度ルウを倒しているので、IIで再び会うときルウのパワーはIIだけをプレイする人の半分になっている。

というように、このゲームは、前作をプレイしてからチャレンジしたほうが、２倍も３倍も楽しめるようになっているのだ。

前作をプレイした人ならわかると思うが、エンディングに終了のパスワードが出てきたはず。このパスワードをIIの開始時に入力すればＯＫ。これで、３Ｄダンジョンばかりで変化に乏しい、なんていう不満は解消されるぞ。

地上マップがあるとはいえ、基本的には３Ｄダンジョンがその主な舞台。マッピングをしながら、ダンジョン内をくまなく歩くことが大切だ。また、Iから続けてプレイする人は、タイムカプセルに注意！　このタイムカプセルこそが、勇者ラルの残してくれたパワーなのだ。大いに利用しよう。

今までになかった新しい試みをしている、MSX版のディープダンジョンシリーズ。これはちょっと注目してほしいソフトなのだ。

➡３Ｄダンジョン以外に、地上シーンが登場。もちろんメインは地上だから、とっても広大なマップ、とはいえないが、楽しさはグ～ンとアップしたのだ。

アウトランダーズ

ファミコンでおなじみの『アウトランダーズ』が、PC-8801SRでも発売された。舞台は、大銀河帝国セント・エバスキュレーゼ。愛と平和を守るためにこの星に乗りこんだ地球人、若槻哲也の運命はいかに!? 手に汗握るSFタッチのRPGなのだ。

ロールプレイング

時は近未来。地球は、突然、ナゾの異星人による攻撃を受けた。彼ら、大銀河帝国のセント・エバスキュレーゼの人々は、人類が生まれるはるか昔に地球に住んでいた。その彼らにとっては、地球は他の誰も住むことを許されない〝聖なる星〟であり、今の地球人は聖地を乱す侵略者でしかないのだ！

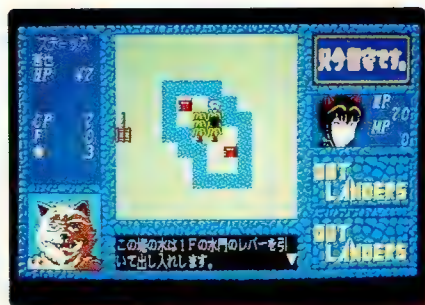
地球をかけての壮絶な戦いが繰り広げられるなか、地球人のカメラマン、若槻哲也とセント・エバスキュレーゼの王女カームは恋に落ちる。彼らは、この戦いを終わらせるために結婚を決意し、彼女の父である皇帝の許しを得るため、エバスキュレーゼにある巨大な迷宮〝皇帝城〟へ向かっていった。

ところが、皇帝は2人の結婚を認めようとはせず、カームをどこかに連れ去り、おまけに哲也を留置所に閉じこめてしまったのだ。

そこで、プレイヤーであるキミは若槻哲也となり、カームを捜し出して皇帝に結婚を認めさせるのだ。そのためにまずやるべきことは、キミに力を貸してくれる3人のセバスキュレーゼ人を見つけること。

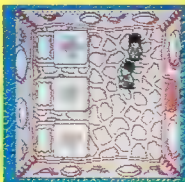
その3人の協力者とは、カームの召し使いだった情報通の〝ナオ〟、カームの親友で妖術使いの〝バティア〟、その恋人で力の強い〝ゲオバルディ〟だ。町の人々の情報に耳を傾けることによって、彼らの居場所がわかるぞ。

人と会って、よりよい情報をもらうためには、プレイヤーのステータスの中のCP(好感度)値を上げておく必要がある。このCP値は、町の人に何かいいことをすることによって得られるのだ。

⬆やった、仲間のバティアを見つけ出したぞ。彼女は妖術を使える、心強い味方なのだ。

⬆デカキャラとの戦闘シーン。仲間のナオもいなくなっちゃったし、ここは逃げよう。

⬆この人に写真を撮ってもらうと、今の状態がセーブできる。1回、金10ガバスなり。

町の中には情報がいっぱい

町は、ゲームを進めていく上での大切な情報源。町の人にどんどん話しかけて情報を得よう。そのためにはCP値を上げておくこともお忘れなく。君の親切心が身を助けるのだ。

けがをして助けを求めている人や、募金活動をしている人に会ったら、迷わず善意の施しをね。

プレイヤーの活動の源である〝食糧〟は、移動をすると同時にどんどん減っていく。食糧が0になると、仲間のナオは町の食堂に帰ってしまうし、おまけに移動をするたびにHPが減ってしまうので、食糧はできるだけ買いだめしておくべきだろう。

この星は、地表が何層にも重なった構造になっていて、プレイヤーはその間をエレベーターで移動することになる。ワープポイントが多く迷いやすいマップだから、心してかかってくれ。君は無事カームを救出できるかな。

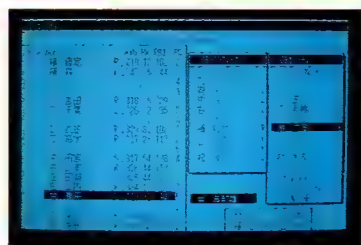
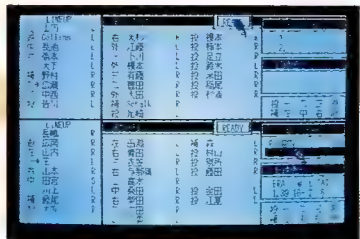
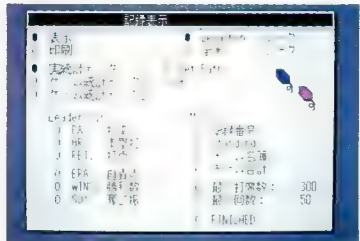
アールウィーバーベースボール

野球の魅力ってえのは何だろう。夏の甲子園の汗だという人もいるだろう。だが、野球の魅力はプロのシレツなかけひきであるという人もいる。このゲームはそんな人のために、大リーグきっての名監督アール ウィーバーが贈る精密シミュレーションだ。

勝敗に監督の果たす役割が一番多いスポーツといえば、なんといっても野球。投手の交代時期をまちがえたりすれば、あっというまに大差をつけられかねない。『アールウィーバーベースボール』は、この監督の動きを中心に野球をシミュレートしている。

コンピュータに相手をさせるか、人間どうしでやるかを決めてプレイボール。最初に先発投手を誰にするかを決めよう。公式戦では当然ローテーションも計算に入れなければならない。先発を決めたら次はラインナップだ。相手の先発投手も発表されているから、それを参考にして組み立てる。守備位置のコンバートもできるけど、エラーで自滅することのないように注意しなければだめだ。もし面倒だったり迷ったりしたら、ウィーバーに聞くというオプションでコンピュータにラインナップを決めさせることもできる。ウィーバーは29年間、大リーグの監督として戦い、通算1407勝、勝率.592という大記録を残した人だからまかせても大丈夫だ。

さていよいよプレイボールだ。自分でピッチング、バッティングをすることもできるし、プレイは選手（つまりはコンピュータ）にまかせておいて監督業に徹することもできる。どちらにしろ最大の任務は選手の代えどきを決め、攻め方を決めること。投手を交代させるのなら、決断のための情報はマウンドでの協議やレーダーガンなどいろいろ用意されている。ただしブルペンで肩ならしをさせておかないと、代えようにも代えようがないから気をつけてほしい。攻撃の指示もいろいろ出せる。スクイズだって、ダブルスチールだって、なんでもできるのだ。

ゲームが終わっても当然それっきりじゃない。公式戦の結果はちゃんと集計される。シーズンが終わればストーブリーグがあるし、次のシーズンの勝敗はドラフトでどれだけ良い選手をとれるかにかかっているのだ。何人かで対戦を繰り返すときは、自分たちのリーグや球場を作ってペナントレースをすることもできる。スケジュールを決めてリーグ戦をして、優勝者にトロフィーを出すなんて息の長い遊び方をするのもいいね。

⬆攻守のバランスの取れたラインナップを作るのは難しい。ショートの打順はどうしよう。

⬆フォアボールが多くなりだしたらブルペンにも気をつかっておかないと危ない。

⬆新聞に載る各種の記録を見るのが趣味だなんて人も、きっと楽しめるはずだ。

犠牲フライを狙っていく

⬆タッチアップの成否が勝敗を決めるのはよくあること。外野手の肩のよしあしが、成功するかどうかの鍵になる。

プロセルピア

ギリシャの神話世界を舞台に、神の怒りをとくため、ひとりの少女がさまよい歩く。『プロセルピア』は、100枚あまりの静止画を使ったロールプレイングゲーム。奥の深いシナリオと、臨場感あふれる戦闘シーンを十分に楽しんでくれ。

⬆画面左下には、主人公エリヌの７つのパラメータが表示される。画面右はメッセージウインドーで、戦闘状況などが表示される。

ロールプレイング

アドベンチャーゲーム『アドレナリン・コネクション』を企画・開発したアモルファス（販売はビクター音楽産業）が、新たにRPGをてがけた。それがここで紹介する『プロセルピア』。ブラザー工業のタケルオリジナルソフトとして、発売される（予定）。

時は太古。ギリシャ神話の神々が力を誇示していたころの話だ。幸福に満ちあふれていたギリシャ地方を、かつてない大干ばつが襲った。ゲームの主人公エリヌが住んでいるサチリエという小さな村も、さんたんたるありさまだった。あまりに厳しい飢えと乾きに苦しめられた村人たちは、神の怒りを静めるためにいけにえを捧げることにした。そこで白羽の矢が立ったのが、エリヌの双子の姉ペチナだったのである。

エリヌは、なんとか姉を助けようと村人たちに懇願した。だが聞き入れてもらえない。そこで彼女は、ペチナがいけにえになるまでの１週間に、自らの手で神の怒りを解こうと、あてのない旅に出たのであった。

こうしてゲームはスタートする。プレイヤーはエリヌとなって神の怒りの秘密を解き明かしていくのだ。

このゲームは、静止画によって情景描写をする画面システムをとっている。プレイヤーがとる行動によって絵が切り替わり、ストーリーが展開していくので、一見アドベンチャーゲーム風だ。

だが、主人公は、ヒットポイントやストレングス、インテリジェンスなど７つのパラメータを持っている。戦闘経験によりキャラクターが成長していくといったRPG要素をしっかり押さえているわけだ。

また、ヒットポイントの回復をはかる薬やストレングスのアップをはかる杖など、たくさんのアイテムも登場して、戦闘シーンを盛り上げている。感情移入しちゃうこと間違いなしだ。

プロセルピアは、アドベンチャーゲームなみのシナリオの奥深さと、ロールプレイングゲームの戦闘の臨場感をあわせもった作品なのだ。

100枚の静止画に思わず感情移入！

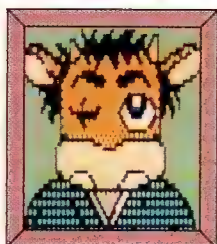
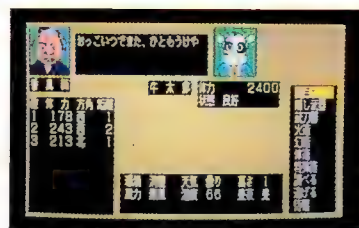
⬆ストーリーを彩る100枚あまりのグラフィック。ゲームの情景は画面左上に静止画で表示される。開発したアモルファスでは、このシステムを〝カード型RPG〟と呼んでいる。

抜忍伝説・番外編

闇からの訪問者

『抜忍伝説』のパロディー版というべきこの"番外編"は、なんとウシが主人公。今まで、邪鬼丸にさんざんいたぶられてきた"物の怪"である彼らが、復讐を誓うお話なのだ。抜忍伝説をプレイしたことのある人なら、思わずニヤリの場面もあるぞ。

ロールプレイング

主役はこのウシたち!!

⬅左から牛太郎、牛兵衛、牛之進。牛太郎が10日ごとに洞窟に戻ると、他の2人に会えるのだ。

⬆戦闘シーン。牛太郎の敵は香具師や熊撃ちなどの人間だ。武器の五寸釘でやっつけろ。

昔むかし、ある山のあるほこらに、人のようで人でなく、獣のようで獣でない奇妙な生き物が住んでいた。人間たちは彼らを、その醜い姿ゆえに「化け物」、「物の怪」などと呼んで、勝手に"悪くて怖い生き物"と決めつけていた。そんなわけで彼らも、人間と顔を合わせるのを避け、ほら穴の奥深くで自分たちだけの生活をしていたのであった。

だが、ある日突然、1人の人間がほら穴の中に侵入してきたから、さぁ大変。物の怪たちは自分たちの暮らしを守るためにその人間を追い出そうとしたが、人間の操る不思議な術の前に次々と倒れていったのだ。

その人間に両親や片目や誇りを奪われた3頭の物の怪、牛面の牛太郎、牛兵衛、牛之進は、復讐を誓いあい、敢然と立ち上がったのだった。

『抜忍伝説』をプレイしたことがある人なら、"その人間"は邪鬼丸で、牛太郎たちの住み家は"物の怪の洞窟"であることがわかるだろう。抜忍伝説においては、邪鬼丸が前鬼、後鬼に会うためにこの洞窟に入ったんだったよね。

この番外編では、プレイヤーが牛太郎となり、邪鬼丸をどこまでも追って行き、復讐するのが目的。とはいっても、この牛太郎はドジで情にもろいお人好し(お牛好し?)の、なかなか愛すべき物の怪なのだ。そうすんなり復讐が成功するとは限らない、かも。

⬆➡ストーリーは抜忍伝説と同時進行。邪鬼丸の行動を追え。

ゲームシステムは抜忍伝説とまったく同じ。ゲーム中の時間の流れも抜忍伝説と関連性を持たせてあり、邪鬼丸と前鬼が話しているところを牛太郎が偶然にのぞいちゃった、てなこともある。

数々のハプニングあり、盲目の少女さちとのラブロマンスありと、抜忍伝説未体験者でも十分楽しめるゲームだ。

牛太郎の百面相

⬆牛太郎は、このように、じつに表情豊かなウシなのだ。このあたりにも、彼の人柄(ウシ柄?)の良さが表われている。こんな調子で、ほんとうに邪鬼丸に復讐できるのかな。

ハーレッシュ

RPGはお手のもののザイン・ソフトがこの4月末に発売を予定しているのは、アクションRPG『ハーレッシュ』。とにかくグラフィックの美しさはピカイチ、第6章まであるシナリオもボリューム満点。RPG好きは要チェックなのだ！

ロールプレイング

『グランド・マスター』、『ヨトゥーン』といった、どちらかといえば落ち着いた大人のイメージの本格的RPGを出したザイン・ソフトだが、今度のゲームはちょっと違う。まあ、画面写真を見てくれ。この美しいグラフィックやキャラクター、そして会話メッセージらしき「……」を見れば想像はつくだろう。このゲームはザイン・ソフトとしては久々の、明かるいノリのアクションRPGなのだ。まずストーリーを紹介しよう。

光の軍と影の軍、善と悪を象徴するこの2つの軍の対立は、戦いで勝利をおさめた光の軍が、影の神を地底深くに封印することで決着がついたように見えた。しかし時は流れ、今再び影の神が目覚めようとしている。もし影の神が復活すれば、今の平和な国はメチャメチャにされてしまう。これを阻止できるのは、選ばれた光の戦士のみなのである。というわけで、主人公は選ばれし光の戦士となるため、修行と冒険の旅に出る。

シナリオは第1章から第6章までの6部構成になっている。第1章では戦って経験を積み、戦士としての装備品やパワーを身につける。第2章と第3章では森の湖や砂の城にまつわる謎を解きながら、アイテムの数々を手に入れる。第4章は魔法の章。陽の国フェルド、アルジェの森、月の国ロアールなどの国々を冒険し、それぞれの国特有の魔法を覚える。第5章は最後の敵に到達するためのカギを握る、魔道士ガロスと戦う。そして十分なパワーと魔法を身につけた主人公は、第6章でいよいよ宿敵影の神と対決するのだ。

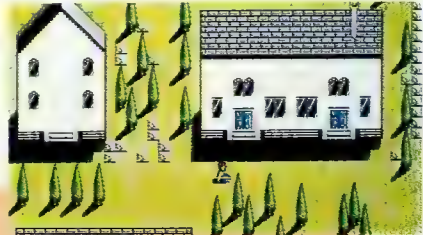
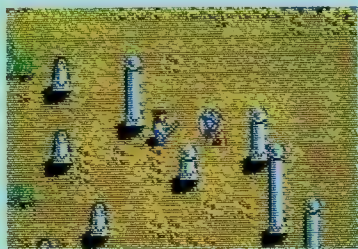
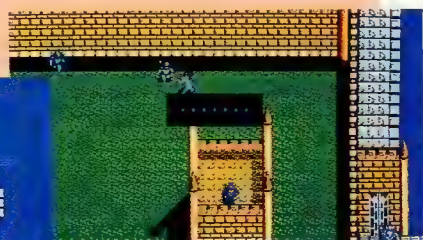
この6章のなかで、1章は特別な意味を持っている。というのは、この章でモンスターと戦うことにより、主人公のパラメータが変化するからなのだ。ゲームスタート時にパラメータは決まっている。でも主人公が戦えば戦うだけストレングスの値は高まるし、その戦い方によって敏しょう性などの値にもポイントが加えられる。こうして増やしたパラメータが主人公の能力の基本値となって、2章以後に進むことになるのだ。

アクションでキャラクターメイクするってわけ。こんなの今までなかったよね。強くなりたかったら、第1章で一生けんめい戦って修行しちゃおう！

ところでさっきから"章"という呼び方をしているけど、1章が終了したら2章が始まるというわけではないのだ。1章をクリアーしたら2章への入り口が開き、2章をクリアーしたら3章への入り口が開くというように、どんどんマップが広がっていく。つまりすべて同じ世界のなかにあるのだ。6章へ行くころにはものすごく広いマップになっちゃうわけなのさ！

画面をフルに使ったデカキャラとの戦闘シーンもあるというから楽しみだ。ウ〜ン、今からワクワクしてきたぞ！

アクションでパラメータが決まる

ゲームが始まるとすぐにモンスターと戦う。この戦い方によりパラメータの基本値にポイントが加えられる。戦うほど強くなるのだ。

⬆美しい街並。ここはしかし、呪われた町なのである。

⬅⬆町の奥にあるお城の中。衛兵に話しかけてみたけど、まだ会話できなかった。残念。

プロフェッショナル

麻雀悟空

テーブルゲーム

とにかく、麻雀をまじめにプレイしたい人にピッタリの麻雀ソフト、それが『麻雀悟空』だ。"プロフェッショナル"とタイトルについているとおり、実戦の練習に、そしてプロを目指す人(?)にうってつけの本格派麻雀が楽しめるぞ!

コミックスをまんまゲーム化している「ぎゅわんぶらあ自己中心派」やエキサイト麻雀などバラエティーに富んだ遊び方ができる『パワフルまあじゃん』と、近頃ユニークな麻雀ソフトが花ざかり。そんな中でこの『麻雀悟空』はとてもオーソドックスなソフトといえる。

一応、プレイヤー以外の対戦相手が設定されているが、それほど個性的ではない。また、いまやセリフ入りゲームが主流をしめているのに、それもない。とにかくひたすらまじめに麻雀をプレイするソフトなのだ。

そのかわり、内容は充実しているから、腕をあげるにはうってつけ。まず、"段"位をあげていく段位戦で実力を試そう。9級から始めて、6段まで進級できるぞ。

段位がある程度あがったら、今度は勝ち抜き戦に挑戦してみよう。勝ち抜けば勝ち抜くほど点数がもらえ、その点数によって段位もあがる仕組みだ。

でも、そんなに麻雀はうまくないんだけど、という人にもこのソフトは向いている。研究モードがあるので、麻雀の基本的知識の"役"から覚えられるのだ。この研究モードには、師匠をつけられるから牌の切り方、相手の上がり牌のよみ方までバッチリ研究できる。

研究モード→段位戦→勝ち抜き戦をクリアーすれば、対人間の本当の麻雀の腕もメキメキ上達することまちがいなし。今度PC-9801版に続いて、PC-8801版が登場する。ちょっと地味だけど、本気で麻雀を身につけたい人にはぜひおススメしたいソフト。もちろん初心者もOKだ!

こうやって腕を鍛えろ!!

研究モードは12人の中から対戦相手が選べる

段位戦
勝抜戦
研究

	和了率	放銃率	平均和了点
全局	.500	.071	5,400
立直	.833	.000	6,900
副落	.400	.200	1,900
門前	.000	.000	0

実戦
記録室
ルール設定
初期設定

勝抜戦ルール設定

食い断么	有り	自摸平和	有り
不聴罰	有り	三連刻	無し
ウラドラ	有り	四連刻	無し
槓ウラ	無し	大車輪	無し
一発	有り	八連荘	無し
西入	有り	数え役満	無し
二飜縛り	有り	ダブル役満	無し
南場不聴	連荘	二盃口	3飜
基本ルール		終了	

ルールも自分の好きなように設定できるぞ。

初期設定では、音やBGMの有無を決めるのだ。

実戦画面。まるで無駄のないスッキリ画面だ。

※写真はMSX版の画面です。

Replicart
レプリカート

MSX、ファミコンユーザーにはすでにおなじみの、『レプリカート』。自機を左右に操作してアイテムを集めるというごくシンプルな構成ながら、全300ステージをたっぷり楽しませてくれる、〝ジックリ型〟アクションゲームなのだ。

アクション
■タイトー
■PC-8801SR
6,800円
■発売中

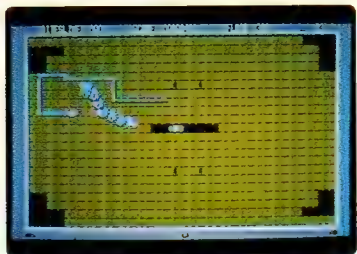
22世紀を目前にして、地球は大きな危機に直面していた。宇宙からの異生物〝サランドラ〟が、地球を襲撃し、地底内部に巨大な基地を構築したのである。彼らの侵略の速度はすさまじく、すでに地上の大半は彼らの手中にあった。このままでは、人類の滅亡はまぬがれない。

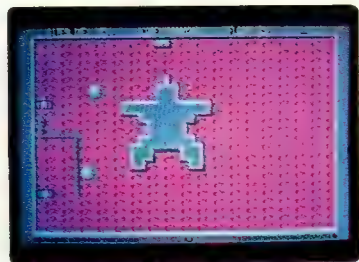
そこで、わずかに生き残った人類は、最後の望みを託して、基地内通行用のドラゴン型スーツ〝レプリカート〟を作り上げた。サランドラと同じく細長い形状のレプリカートは、地底深く広がった敵の基地に入りこむのに有利だ。しかし、急きょ作り上げたため、武器のたぐいはいっさい搭載されていない。

君に与えられた使命は、このレプリカートを操り、敵の基地に侵入してサランドラを倒すこと。だけど、その旅は想像を絶するほど、長く苦しいものなのだ。まず、レプリカートの基本操作をマスターしなければならない。

レプリカートは一度発進すると、1面クリアーするまでずっと突っ走るのみである。プレイヤーは舵を取る形でレプリカートを方向転換させるのだが、ここで気を付けたいのは、常にレプリカートの視点から方向を見極めるということ。例えば、画面から見てレプリカートが左に向かって移動しているとき、上に方向転換させるには、レプリカートに右を向くように命令するわけだ。慣れないうちは、なかなか難しいかもしれないが、そこがこのゲームのおもしろさでもあるのだ。

⬆月のようなステージ。バイトスライムを採取したら出口が開いた。さあ、急げ。

ステージ、つまり敵の基地の数は、なんと300にも及ぶ。ステージクリアーするには、画面上に散らばる〝バイトスライム〟を全部採取しなくてはならないのだが、これが大変。わずか1ドットほどのスライムが、実によく動き回るのだ。おまけにスライムをひとつ取る度に、レプリカート本体のユニットが伸びていく。本体が長ければ長いほど、操作は難しくなっていくぞ。

⬆ボス敵、サランドラだ。Fパックでファイヤー攻撃するのだ。落とし穴に気をつけて。

100面おきに敵のボス、サランドラが出現する。敵は火を吐いて攻撃してくるので、丸腰のレプリカートはひとたまりもないだろう。でも、画面のどこかに隠されているエネルギーパックを取ることにより、レプリカートはパワーアップすることができるのだ。ぜひとも探し出してくれ。人類の命運がかかった君の使命は、ズッシリ重いぞ！

⬆中央に人形のような地形があるステージ。ボタンのような敵はこちらに突進してくる。

パワーパックは9種類

A 〝ALLCLASH PACK〟。画面に出現しているすべての敵を一撃で破壊する。

B 〝BARRIER PACK〟。レプリカートのまわりにバリアを張りめぐらす。

D 〝SPEED DOWN PACK〟。進行スピードが、1ランクダウンするのだ。

F 〝FIRE PACK〟。レプリカートが、火炎放射できるようになる。SPACEで発射。

K 〝KEEP PACK〟。ボディーの長さを変えずに20個のスライムを収納できる。

N 〝NEXT FLOOR PACK〟。強制的に、次のステージに行くアイテムだ。

R 〝RESET PACK〟。レプリカートのボディ全体を1ユニットに納める。

S 〝SPEED UP PACK〟。進行スピードが、1ランクアップするってわけだ。

T 〝TIME STOP PACK〟。制限時間を、1分間だけのばすことができる。

釣りキチ三平

ブルーマーリン編

釣り好きだったら誰もが一度は憧れるマーリン(カジキ)釣り。そのマーリン釣りが釣りキチ三平シリーズの第１弾として、手軽に遊べてしまうのだ。いい時代になったねェ。

大海原に船を繰り出し、ひたすらマーリンを釣ることだけに専念する。青い空、でっかい海――ああ、幸せだなぁ。ボクは釣りをしているときが、いちばん幸せなんだ。

とはいうものの、いつでも気軽に、というワケにはいかない。マーリン釣りにはヒマと、そして何よりもおカネが必要だ。まさに道楽の極致。

そんな手間のかかるマーリン釣りも、このソフトがあれば日本で、しかも家の中で体験できちゃう。三平ならずとも、とても気になるゲームだ。

このソフトは、世界最大級のマーリン釣りトーナメントとされるハワイ・インターナショナル・ビルフィッシュ・トーナメントのルールをもとに作られたもの。５日間の大会開催期間中に釣り上げたマーリンとアヒの重量で、勝敗を競うのだ。テクニックだけじゃなく、よいポイントを見つけられるかどうか、釣り人としてのカンも大事。

１日の制限時間は、朝８時から夕方４時までの８時間。ライン(釣り糸)とエサを決めて、ダイレクトにマーリンを狙うのもいいが、まずはマーリンの好物であるカツオを釣るのもひとつの手だ。釣った生のカツオをエサにして、今度はマーリンに挑むのだ。

カツオの魚影を見つけたら、そこに船を移動させて、専用のルアー、タコベイトでカツオをおびき寄せよう。釣るのは比較的簡単だが、カツオは一度に１尾しか持てない。

カツオを釣ったら、いよいよマーリン釣りに挑戦だ。こちらはどのポイントに行けば釣れるかは、実際に釣ってみるまでわからない。魚紳さんやロバートのアドバイスをよく聞いて、効率よくマーリンを狙おう。

マーリンがかかったら、ラインを切られないよう注意すること。せっかくの大物も、釣り逃したら元も子もない。大会優勝めざして、釣りキチ三平の意地を見せてくれ！

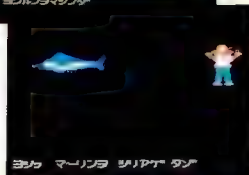
⬆マップ画面でカツオの釣れそうなポイントを探す。魚影が出たら、すかさず決定しよう。

⬆カツオを釣った。マーリンのいそうなポイントに移動して、辛抱強く、ひたすら待つ。

⬆やや、マーリンか!? と思いきや、ヒットしたのはサメ。サメを釣ってもしょうがない。

作戦会議は真剣に！

⬆夜はホテルで作戦会議。どのポイントでマーリンが釣れたか教えてくれる。聞き逃すな。

⬆➡大会２日目。運がよかったのか、さっそくマーリンのおでましだ！

⬅アヒも対象魚。マーリンよりも、釣れる確率が高い。時間の許すかぎり、釣り上げよう。

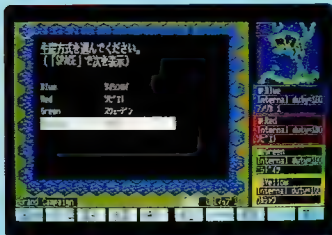
大会５日目

	TEAM − NAME	PTS
1	カナダ゛ チーム	01400
2	プ エルトリコ チーム	01350
3	ハワイ チーム	01200
4	キャプ テン エイハブ	01190
5	ラスベ ガ ス チーム	01070
6	サンペ イ	01050
7	オーストラリア チーム	00910
8	ニッポン チーム	00890

⬆５日間の大会も終了。マーリン１尾、アヒ６尾とがんばったが、惜しくも６位の成績。

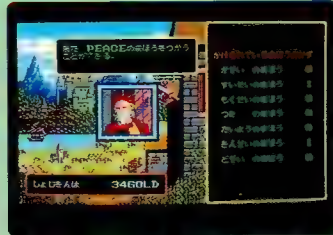
SOFTWARE PRESENT

悪夢のようなパンク事件は2度と起こすまい。借金して新品タイヤに替えた翌日、今度はバルブがゆるんで空気抜け。トホホホホ。なさけない……。

1 スーパー大戦略

●PC88SR(5D)……………………10本

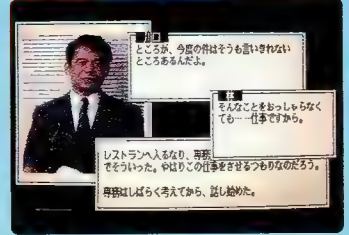
大戦略シリーズの、超強力バージョンだ。兵器の数も増えて、マニアにはこたえられない1作。シミュレーションゲーマーならば、制すべきゲームと言えるかな。

システムソフト

2 ソーサリアン

●PC98UV(3.5D)…………………5本
●PC98M/VM/VX/XL(5D)…5本

待ちに待ったソーサリアン、PC-9801版の登場だ。シナリオもちょこっとリメイクされたから、新たな気持ちで臨もうね。キミはどのシナリオから、手をつける？

日本ファルコム

3 ドーム

●PC88SR(5D)……………………10本

遊びながら読書してしまえる、電子小説ゲーム。核戦争後の平和の象徴、ドーム建設をめぐり政財界の思惑が交錯する。シリアスタッチの、アドベンチャーだ。

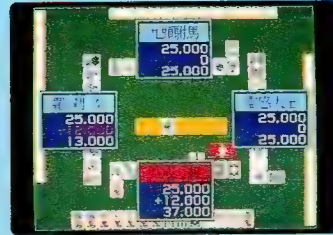
システム サコム

4 億万長者

●PC88SR(5D)……………………5本
●PC98M/VM/VX/XL(5D)…5本

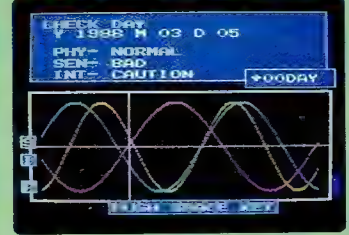
円高、株暴落など、財テクの周辺が騒がしい。よっしゃ、ひと儲けしたろうじゃないか、なんて思う前に、このソフトで勉強するように。ヤマ師めざして突進！

コスモス・コンピューター

5 プロフェッショナル麻雀悟空

●PC98M/VM/VX/XL(5D)…5本
●MSX2(C)…………………………5本

麻雀ソフトは数々あれど、1本1本、違った魅力のあるところが、またおもしろい。お気に入りの麻雀ソフトを決めたら、バシバシ打ってキミのセンスを磨こう。

アスキー

6 コナミの新10倍カートリッジ

●MSX(C)……………………………10本

コナミのゲームを陰からささえる、心強い助っ人だ。S-RAMのおかげで、ゲームのセーブができちゃうし、ほかにもうれしい機能がいっぱい。おトクなソフトだ。

コナミ

応募方法

●応募は官製はがきに限ります。アンケートはがきでは無効になるから気をつけてね。官製はがきの裏面に、ご希望のソフトのプレゼントナンバー(1～6)、機種、メディア、住所、氏名、年齢、電話番号を明記して、右のあて先まで送ってくださいまし。

締め切り **4月30日**(必着)

当選者はログイン7月号(6月8日発売)で、発表します。

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部
5月号ソフトログプレゼント係

3月号の当選者発表

せっかく当たったソフトなんだから、ドン！ と遊んでおくれったら、ね。

ゼリアード

神奈川県 田中 庄司
岐阜県 長谷川 豊
群馬県 浅見喜代司
愛知県 蜂須賀優慈
岡山県 石井 洋平
和歌山県 本田 智洋
大阪府 歌津 貴繁
岡山県 亀川 和史
大阪府 杉本 忠弘
大阪府 松井 俊雄

ティーヴァ カリ・ユガの光輝

東京都 今村 賢一
栃木県 森 正行
兵庫県 塚口 智裕
富山県 田畑 智之
香川県 井上 知紀
沖縄県 内藤 博
千葉県 坂詰 明
青森県 角山 圭
山形県 山口 慎哉
神奈川県 井村 大輔

ヤシャ

愛知県 今井 義徳
神奈川県 松山 和幸
静岡県 田代 洋一
静岡県 長谷川史明
長崎県 武藤 陽一
神奈川県 松原 朗
宮城県 髙橋 悟
広島県 古賀智恵美
岐阜県 服部 英二
大阪府 村上 尚雄

ガイフレーム

愛知県 田中 善仁
宮城県 長田 直人
神奈川県 片岡 永
岡山県 和気 信幸
山形県 佐藤 知美
兵庫県 北村 尚志
千葉県 小林 由典
茨城県 田中 潤也
山梨県 小笠原利浩
栃木県 小林 武夫

マイト・アンド・マジック

大阪府 片山 航
静岡県 寺尾 浩二
兵庫県 唐津 史朗
福岡県 八谷 洋晴
神奈川県 古林 孝彦
富山県 岩住 信希
茨城県 柳町 英雄
千葉県 佐生 宏記
大阪府 伯井 正明
愛媛県 松本 譲治

プロ野球FAN

群馬県 多賀谷 知
兵庫県 吉田 博英
北海道 松尾 学
大阪府 杉村 隆由
静岡県 島田 多堅
山形県 松田 香一
岡山県 友保 圭介
愛知県 岩田 治郎
新潟県 八幡 貴司
長野県 三浦 昌彦

さわやかな季節だからゲームもさわやかにプレイ、ね

ガイフレーム

でへへのカワムラ

日本コンピュータシステム ☎03-486-6588

PC-8801SR、X1：7,800円
PC-9801：8,200円
親しみやすいシミュレーションゲームをめざすエルスリードシリーズの完結編。RPG風の謎解き要素が盛り込まれているのだ。

億万長者

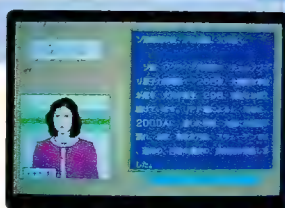
ふにゃ田たくみ

コスモス・コンピューター ☎03-770-1821

PC-8801SR、PC-9801、FM77AV、FM R：9,800円

ボクのような駆け出しのヤマ師でも、大相場を張って億万長者になれるのだ。財テクの基本も学べる、本格投資ゲームだぞ。

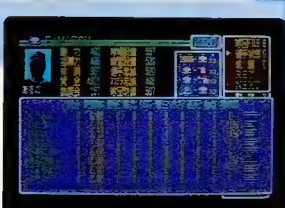
Mr. プロ野球

Dr. ほえほえアライ

クリスタルソフト ☎06-326-8150

PC-8801SR：9,800円

野球ファンだったら、実際に自分が試合をするのも楽しいけど、一度は"監督"もやってみたいもの。Mr. プロ野球でその夢実現。

麻雀大会

新井みちこ

光栄 ☎044-61-6861

PC-9801：9,800円
織田信長、クレオパトラ、聖徳太子といった歴史的に有名な人物が対局相手。ダジャレも飛び出して、どんな展開になるのやら。

マース

有沢うにょん

デービーソフト ☎011-251-7462

MSX：6,800円

シューティングにRPG的要素を採り入れたこのゲームは、誰がやっても自分のペースに合わせてプレイできるところがいいの。

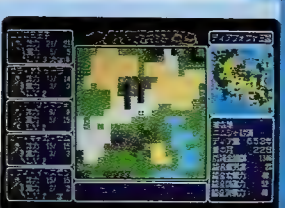
ティル・ナ・ノーグ

ルーク

システムソフト ☎092-714-6236

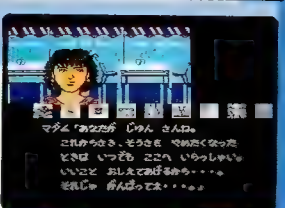
PC-9801（PC-9801/Uを除く）：9,500円

プレイヤーが主人公の名前を入力するたびに、新しいシナリオが生まれる。アナタだけのシナリオ、マップでLet's play！

京都龍の寺殺人事件

白鳥ジュン

タイトー ☎03-264-8616

MSX2：5,800円

女流推理小説家、山村美紗が原作を担当した本格推理アドベンチャー。春の京都を舞台に、次々と起こる殺人事件を解くのだ。

 アクション アドベンチャー ロールプレイング シミュレーション テーブルゲーム パズル ツール

変身願望を満たす、大将疑似体験!!

ガイフレーム

『ガイフレーム』は親しみやすいシミュレーションゲームをめざして作られた、エルスリードシリーズ完結編。新たにRPG風謎解き要素を盛り込んだ日本コンピュータシステムの意欲作だ。この新分野開拓作品にデヘへのカワムラが挑戦する!!

⬅ガイフレームの舞台は広大なガイア大陸。6部隊計66ユニットを率いて暴れ回るのだ。ユニットデザインもイカしてる。

先月号のOFFICIAL HANDBOOKで、全国1億2,000万のログイン読者の慰み者になってしまったデヘへのカワムラです。もともと穏やかな気質のワタシですが、このところ不機嫌状態が続いています。「ログイン編集者の仕事を読者に伝えるため」ってことで撮影協力したのに、まさか主役(?)にされていようとは……。クソッ、イマにミテイロ!! じゃなかった、今に見ていてくださいね。必ずこの手でみんなを陥れ、笑い者にしちゃいますからぁぁぁ!!

と、思わずリキんだところで取り出したのがガイフレーム。この作品は、エルスリードシリーズの完結編です。前2作は地竜や鳥騎士が活躍していたファンタジー世界が舞台でしたが、ガイフレームの時代は大きく進んで、高度な科学文明社会になっています。登場するユニットは最新鋭の攻撃機やアーマースーツで武装した6部隊66ユニット。彼らを率いて敵国ヴェルダースへ乗り込むわけですね。ぶきっちょでアクションゲームが苦手なワタシのウップン晴らしには、シミュレーションウォーゲームが一番。ウゥ、血が騒ぐぅぅ。

ドゥドゥドゥ、ズバァーン!! ピィーン、ズバァーン!! 敵を攻撃して破壊したときの爽快感はなかなか。このゲームの戦闘には、エネルギービーム砲で戦う射撃戦とエネルギーソードで戦う格闘戦の2種類がありますが、ともに迫力満点!! 薬師丸ひろこではないが、カーイカンって感じ(フッ古い)。

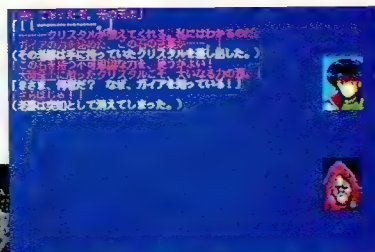
でも、その景気の良さは長くは続きませんでした。最初は3段階ある兵器の出力レベルを最高にしていたので、バシバシ敵を倒せたのですが、すぐエネルギーが底をついてしまったのです。低出力の攻撃では、敵がチョロチョロ光るだけで、とても倒すまでいきません。うぅ、これじゃ反対に欲求不満が高じるだけだぁ。

ガイフレームの前半戦はいかに敵の進行を食い止め、持ちこたえるかってところ。エネルギーのやりくりがとても重要なのです。ワタシのようにただ景気よく高出力で武器を使っていたのでは、後が続かなくなっちゃうんですよね。しかし、経済観念に弱いワタシ自身のいいわけではありませんが、エネルギー切れに脅えながら出力を抑えてプレイするというのは性に合いません。省エネなんていってないで、もっと豪快にズバズバいきたいと思うんですよね、単細胞なワタシとしては。

そんな感じで、エネルギーの欠乏ですっかりジリ貧になっていたワタシに、ふたたび活力を与えてくれたのはガイアクリスタルです。これは大陸のあちこちに残されていて、捜し出して回収すると、魔法レベルが上がって魔法が使えるようになるのです。「この高度な文明の時代に、なぜ魔法が!?」と、このガイアクリスタルの謎を解き明かすことはゲームの目的のひとつになっています。これがガイフレームの一番のウリで、〝初めてシミュレーションゲームに謎解き要素、RPG要素を導入した!〟っていうところなんですね。

日本コンピュータシステム(NCS)は、前2作にファンタジー世界を取り入れ、

闇の切り札魔装兵!!

敵ヴェルダースの親玉スクロバヴィッチは科学技術によって闇の力を復活させ、魔装兵という強力なマシンを生み出した。こいつを倒すことが、ゲームの目的なのだ。

博士を捜し求めて幾千里……!!

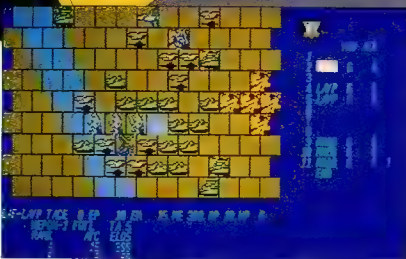
ジャック・ブラウン博士

特殊部隊を街に向かわせ、人々からガイアクリスタルに関する情報を聞き出そう。とくに大事な情報を握っているのがこのジャック・ブラウン博士。必ず見つけ出して話を聞こう。

闘神兵の復活!!

ガイア大陸の街をめぐり、ガイアクリスタルをすべて回収すると、闘神兵が復活する。闘神兵さえ手に入れればこっちのもの。あとは、バッタバッタと敵をなぎ倒していくだけだ。

フッフッフッフッ 力の限り暴れ回ってやろうじゃんかー

➡闘神兵の出現を受けて、魔装兵を取り囲む。長かった戦いが、今終わるのだ。

⬅これがゲーム中の闘神兵の姿。なんて強いんだ。

魔法を使えるようにすることで、RPGファンにも受け入れられやすいシミュレーションの分野を開きました。そして今回はこうした設定に加え、ゲームシステムに謎解きの要素を取り入れることで、ユーザーをよりガイフレームの世界に引き込むことをねらったわけです。このNCSの開拓者精神は、大いに評価したいと思います。

ただ、謎解きとはいっても、その手段は、特殊部隊をあちこちの街に行かせて人と話をさせるだけ。それだけでガイアクリスタルの秘密を知り、回収することができるのです。手続きとして謎解きをしてるって感じで、思い入れが深まるというところまでには至りませんでした。もっとワクワクするような要素が欲しかったと思うんですけどね。

魔法のほうは、武器の命中率を上げたり、防御力を高めたりと、前2作と同じ。魔法をかけたからって、画面に変化があるわけではありません。やはり、せっかくの魔法ですもの、ハデハデの演出があってもいいと思うのですが。これも発散志向のワタシに限ったことかなぁ。

ガイアクリスタルをすべて回収すると、大陸に眠っている最強のユニット、闘神兵を復活させることができます。そうなれば、もうこっちのもの。絶対にヴェルダース軍に負けることはありません。闘神兵は出会う敵をバシバシなぎ倒していきます。ツ、ツヨイ!! これこそワタシが求めていた姿!! ワタシ自身にも、力がみなぎってくる感じだ!! クリスタルの力さえあればログインのモノノケたちなど敵ではないぞ。

すっかりその気になってしまったみそっかすは、ガイフレームで鍛練に励む毎日を送っています。あの恨み、いつか晴らしてやるうぅぅ。デヘヘ。

⬆これがエンディングシーン。魔装兵を倒すと、プレイヤー側ディアスレー軍の勝利だ。

評/デヘヘのカワムラ(模範的編集者)

TOTAL SCORE

	でへへ	アライ	ルーク	白鳥
第一印象	7	7	8	6
操作性	7	7	7	6
グラフィック	9	8	7	6
シナリオ	8	8	8	6
お買得度	7	8	8	6

●スコアは10段階評価です

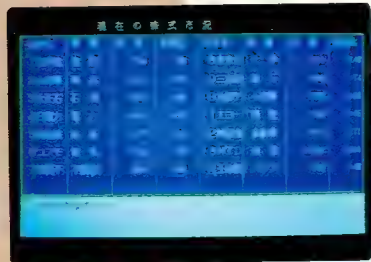
金儲けは一日にしてならずなのだ

億万長者

コスモス・コンピューターの『億万長者』をレビューするとなったら、コイツしかいない。天性のワイルドキャッター、ヤマ師ふにゃ田が、金儲けの本道をスルドク追求するぞ。なお、ふにゃ田は弟子を募集中。応募大歓迎だ。

こんにちは。4月14日の誕生日にはラジオタンパ専用ラジオを買ってもらう予定のふにゃ田です。これで、授業中でも相場情報はバッチリさ。おっと、さりげなくバース・デーを宣伝してしまった。あらためて、こんにちは。4月14日のプレゼントは〝株券でも可〟のふにゃ田です。今回は、まさにボクのために作られたソフト『億万長者』をプレイしてみます。

これは1千万円のもとでを、株式、商品相場、定期預金に不動産などで運用し、何十倍にもしてしまおうというゲームでして、遊び方にもよるんだけど、まあ、少年ヤマ師のボクにはピッタリの内容になっているのだ。

さて、それではさっそく株を買ってみることにしよう。オバサンの財テクみたいなチマチマした買い方はしない。ヤマ師はその株の動きを大胆に予想して、勝負するのだ。だからといって、いちかばちかのあてずっぽうじゃ、儲かるものも儲からない。そこで、相場を分析する手段として、ケイ線学というグラフによる判断方法があるんだ。

⬆プレイ中は数字がすべてというわけではない。数字の背後にあるものが肝心なのだ。

ぼくは3歳のころからしこまれているんだけど、これは数学みたいに、こういうグラフの形なら、こういう式がでてくるっていうもんじゃない。グラフの形もふつうの折れ線グラフじゃなくって、4本足という相場独特のグラフを使う。そのグラフの動きから、これからその株が上がるか下がるかを見きわめるのである。

たとえば、トントントンと上がってきて、ストンと下がった株があったとする。すると、そのトントントンのストンの次はトンと1回上がってストンと下がるといったふうに、ある程度動きが読めるようになるのだ。慣れてくれば、そろそろこの株は底（値段が下がりきった状態）だなとか、もう天井（値段が上がりきった状態）だろう、といったくらいの判断はなんとかつくようになるものなのだ。

『億万長者』でもグラフがいつでも表示できるので、ふにゃ田家秘伝のケイ線術が使えるなと思ったら、このグラフが普通の折れ線なのだ。これじゃあ、値動きが読めないじゃないか！　4本足は棒グラフの変形みたいなもので、ちょっと変わった形になる。ケイ線は数字よりも、線の並び方のパターンが大事なので、これではお手上げだ。

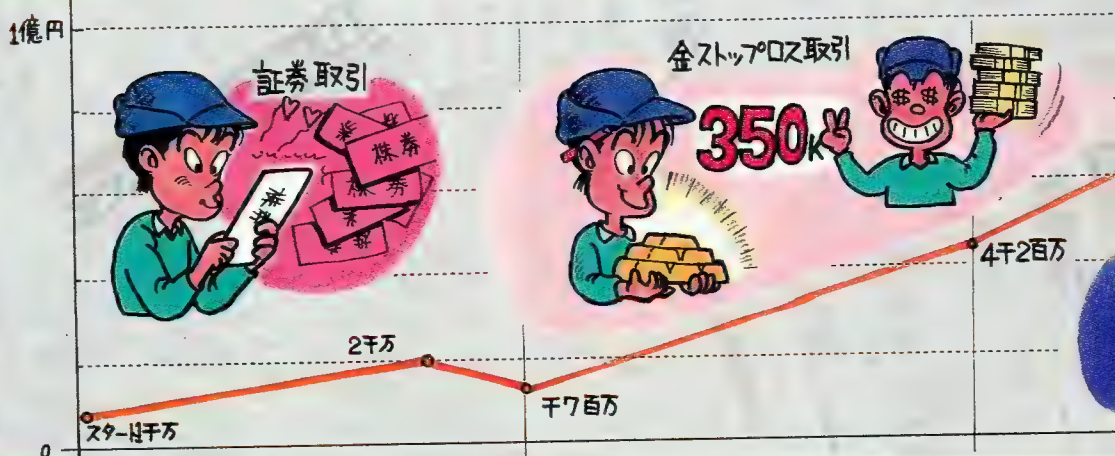
ちえっ、つまんないの。しかし、金儲けは自分に都合のいいやり方でできるとは限らない。『億万長者』のグラフでも動きを読むことは可能だ。特に円相場の推移を予測するのはボクには簡単で、おかげで日本電力株の上がる時期を的中し、大儲けしちゃったぞ。

もうひとつ、ヤマ師として不満に思うのはカラ売りができないってことだ。カラ売りってのは、今は持ってない株や商品を売って、その株なり商品が安くなったら買い戻してその利ザヤを稼ぐというテクニックなのだ。ぼくは9歳になるまで理解できなかったし、12歳になるまで使わせてもらえなかった裏技なんだけど、慣れればリスクを回避したり、相場の裏をかいて儲けられる大事なテクニックなんだ。

経済指標

円はいくらか、国の景気はいいのか悪いのか。そういう、世の中の状況を示す数字が発表される。かなり重要。

ニュース速報

どこどこで戦争が起きたとか、農作物が不作だといったニュースが流される。これを見てから動いても遅いか？

証券相場

証券、つまり株にもいろんな種類があるが、信用取引だけでもたっぷり稼げる。ポイントを絞って勝負しよう。

定期預金

ごくフツーの定期預金だが、解約ナシでいつでも出し入れ自由。余った資金は必ず預け入れるべし。利息がつく。

商品相場

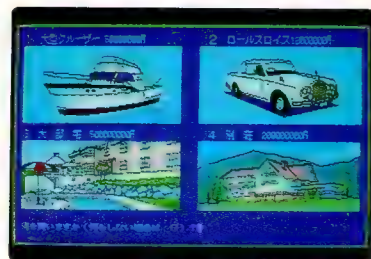
ゴールドや原油、農産物を売買する商品取引。とくにゴールドのストップロス取引は、イッパツ勝負に最適だ。

相場は買って儲けるものだって、父さんがカラ売りで大損したときに言ってたから、邪道ではあるんだろうな。ゲームにはいってないのはしようがないか。なにかと気に入らない点があるのが残念だけど、数時間で2、3年分の相場が張れるのはいい経験になるね。ぼくなんかまだまだ子供だから、どうしても目先の売り買いに神経がいっちゃうけど、大局観の重要さがゲームで勉強できるとこが好材料だ。

でも、マジメに将来を予測してプレイできるのは1回限りなんだよね。どうやら、何回プレイしても、発生する事件や値動きは同じらしくて、前回はこうだったから、ここはこうしとけって感じでズルしちゃいがちなんだ。世の中の動きが毎回同じなのは、いいことなのか、悪いことなのかわからない。同じじゃなきゃ、何回プレイしても、なんでそういう結果になったのか原因が理解できないということになるかもしれないからな。

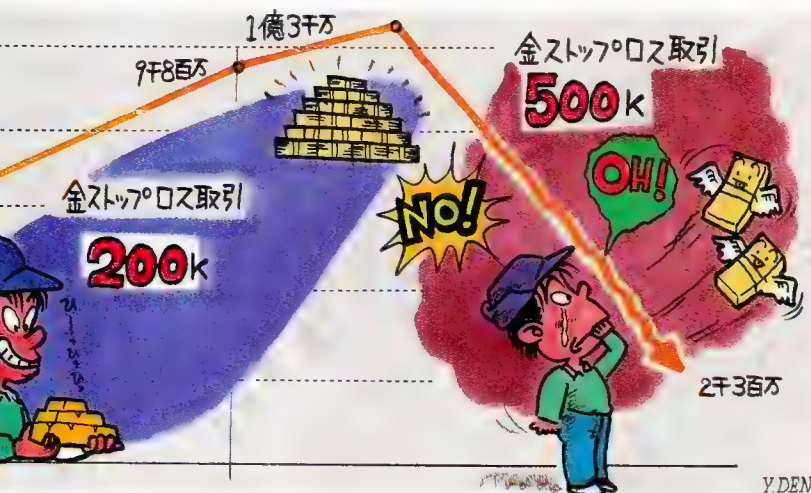
繰り返しプレイすれば、誰でもなんとか儲けがでるようになる。相場の練習にもなるってことだ。でも、やっぱり、相場ってそういうもんじゃないんだよなー。〝儲けの手口〟をいくら勉強しても、ホントのヤマ師にはなれないのだ。こういうときはこうすればいいなんて、ゼッタイ言えないんだ。だから、相場は生き物といわれるんだ。

生き物を正しく理解しようと思ったら、相手の気まぐれなとこや、いいかげんなとこ、予測できない行動とかを、観察や対話で感じとれるようにならなきゃいけないでしょ。相場には意思があるといわれるくらい、生き物に近いんだ。ボクだって、アイツがこう言ったら、こう返事しとけばいいや、なんてつきあいをされたら不愉快だもんね。今言ったことは全部おじいちゃんが元気だったころ聞いた話なんだけど、さすがは神主兼ヤマ師だっただけに、ありがたみ満点の話でしょう。

コンピュータで生き物をシミュレートするのは難しいらしいから、相場のシミュレーションゲームだっていろいろ難しいところがあるんだろうね。意見を述べちゃったりすると、カラ売りやケイ線みたいな専門的な部分はなくても我慢するけど、世の中の動きとか、相場の変動パターンとかはもっといろいろ入れてほしかった。そうすれば、ヤマ師の世界をシロウトさんにも体験させてあげられるんじゃないかな。100万円くらいの相場を1回張ってみれば、いやでも体感することになるんだけどね。やっぱしムリか。

⬆最初の2年(24ターン)で7,000万円稼ぐこと。2年ごとに目標額は倍増していくのだ。

評/ふにゃ田(少年ヤマ師)

	ふにゃ田	アライ	ルーク	白鳥
第一印象	9	9	8	7
操作性	6	7	7	7
グラフィック	4	6	5	4
シナリオ	7	7	7	6
お買得度	7	8	7	6

●スコアは10段階評価です

データ作りで自己陶酔なのよん!

Mr.プロ野球

プレイヤーがオーナー兼監督を務める『Mr.プロ野球』。単に勝てばいいという楽しみ方から一歩踏み込んで、配下の選手を好き(嫌い)になっちゃう遊び方を、生涯一野球小僧というDr.ほえほえアライが、そっと教えちゃうのよ〜ん。

⬆試合中に発するコマンドが少なすぎる！　せめて敬遠とかエンドランくらい欲しかった。

⬆オーナーとして円滑な球団経営も求められます。ワタシャ人にまかせているけど。

私、Dr.ほえほえは、実は高校時代は甲子園を目指す球児であった！　高校卒業後も友人とチームを作っていたし、さらに埼玉県の某市の大会（Bクラス）では優勝と同時に最優秀選手賞を手にしたこともあるのだ（実話兼自慢)。現在もファミコン通信のファミスタリーグで戦っているし、ファミ通野球チーム(つい先日発足)のキャプテンも務めている。

そーゆー筋金入りの野球小僧である私だから、「Mr.プロ野球』を楽しむときは、「ホエホェン、負けちゃったよーん」で済ませてはいられない。勝つにしても、相手のエラーや予期しない下位打者のホームランなどでは、ホエホエと悦に入っていられないのだ。そーゆー勝ち方は、「試合に勝って勝負に負けた」というやつで、気持ちのうえでは、のえのえぷー(略してのえ)だ。

では、どのような楽しみ方をするか。このゲームではプレイヤーは監督兼オーナーとなっているが、私は野球人。オーナーのすべきこと(コマンド)は、すべて他の人（そばにいる野球好きの編集者）にやってもらう。マスコミ対策やファンクラブの勧誘などだ。

私がやることは、選手のコンディション作りとスターティングメンバーの選抜がメイン。これにはもちろん、投手のローテーション作りや主力打者の調整なども含んでいるぞ。

試合中にやるべきことは、リリーフ投手の選択と準備の時期の決定。ほぼこれだけで、代打はそれほど使わない。私、ほえほえが作ったチームのメンバーは、スターティングメンバー9人を選ぶと、ろくなヤツが残らないからだ。他のチームの場合は、ぜ〜んぜん知らないけどさ。

そんなわけで、ウチのチームの場合、スターティングメンバーを決めた時点で、私のやるべきことはほとんどなくなって、あとは流れに身をまかせる、といった状態で遊んでいる。

「けっこーいいかげんじゃん！」という方もいらっしゃるでしょう。さもありなん。しかし、ここからが並の監督と違うところなのよねへん。

私はホエッとしながらも、ちゃんとスコアブックをつけてるんですねぇ。しかも、スコアブックを思い出の記録などとはせず、ちゃーんと集計し、各選手のデータ作りをばしているんです。

フッフッフッ、驚いたか諸君。たかがゲームでそこまでやるやつぁ、まずいないだろう。でも、やってみると、これがとってもとってもおもしろいのよん！　なぜって、勝ち負けの理由がしっかりと出てくるんだもん。

と、勝手に自己完結せずに、私が作っているのが、どんなデータかを解説するわけなの。そーゆーわけ。

その元になるスコアブック。これは、球種やカウントはつけなくてよろしい。球種はわからないし、投球後には代打も出せないから（投球数だけは記録するべきだけど)。そのほかは、ごくフツーに書けばいいの、フツーに。

問題は、その後の処理。打者のデータを作る元となるのは、打率、対戦チームと相手投手ごとの打率、同じくスコアリングポジションにランナーがいたときの打率の3つ。さらに上記の場合の打球方向やゴロ、フライの率も計算したい。

少なくとも上記のデータさえ作れば、スターティングオーダーは決定できるでしょ。ホントに納得のいくデータ作りには、まるまる1シーズンかかっち

自分だけのデータを作れ

上はある試合のスコアブック。見る人が見れば、どーゆー試合だったかは一目瞭然。で、左右の写真が試合前の自チームの選手のコンディション。そして下はスコアブックを元に作り上げた打者、投手別のデータ表。これと試合前のコンディションを見て、スターティングメンバーを決めても、百戦危うからず、とはいかないのが人生だ。

⬆打者ごとに打撃データを作る。打率だけでなく、対戦チーム、相手投手、スコアリングポジションにランナーがいるとき(いないとき)と、3通りの打率を集計する。これによって同じ3割バッターでも、クリンナップタイプか先頭打者タイプか、などがわかるわけだな。

⬆投手データは、対戦チーム、相手打者、イニング別の被安打率と被得点打率があればいい。本当の野球なら球種やカウントまで集計できるのだが。こんなデータを作れば、特定チーム用の抑えの切り札(連投あり)やローテーション作りに役に立つわけだ。コンディションにもよるけど。

ゃうと思うけどね〜ん。あっ、守備位置はホエッと適当でもいいみたいよ。

次に投手データ。対戦チーム、相手打者、イニング別の被安打率と被得点打率、これだけでもよろし。理由は、野球を知ってりゃわかるよねん。

と、このよーな選手データを作ると、〝左殺し〟や〝阪神キラー〟という個性のある選手を作れておもしろい。逆に、いつも敗戦処理とか、1回も使わない選手が出てくるけど、ゲームの選手は文句を言わない。だから、意外な投手が5回3分の2まで抑えたら、好きな投手を出して、そいつの勝ち星を増やしちゃうことだってできるのよーん。

ただ優勝を目指すだけなら、こんな作業はいらないよ。相手が甘いから。でも、せっかくの自分のチームなんだから、積極的に楽しみたいのさ。

評/Dr.ほえほえアライ(元高校球児)

TOTAL SCORE

	アライ	ルーク	幸田	白鳥
第一印象	6	6	6	7
操作性	8	8	8	8
グラフィック	4	7	7	8
シナリオ	7	7	7	8
お買得度	7	7	7	8

●スコアは10段階評価です

熱烈歓迎英雄雀士性別経験不問

麻雀大会

武田信玄に伊達政宗、クレオパトラ……と、歴史のヒーロー、ヒロイン15名が対戦相手になる『麻雀大会』。まさに世紀のポンチー・バトルロイヤル。趣向満載で、ビギナーからプロ級雀士まで楽しめるできばえになっている。

かつて、麻雀は花形ゲームだったよね。家族団らんのアイテムだったし、これができてこそ一人前の社会人と認められたり、麻雀漫画はもちろんのこと、『麻雀放浪記』というベストセラーや映画が誕生して、芸術の域にまで達したものだった。学校や会社で「いや〜、昨日徹マンしちゃってさぁ」が、あいさつがわりのセリフだったし。

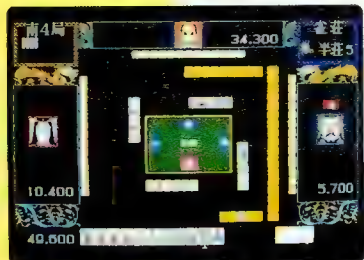
このところ、麻雀ソフトが次々と発売されて、新たな麻雀ブームが起こりそう。よーし、このチャンスに、しっかりと覚えちゃお。テーブル麻雀（？）と違ってひとりでもできるし、ふつう、初めは負け続けるというけれど、その授業料がいらない。それに、半荘（ハンチャン）やるのにどんなに時間がかかっても平気。人に迷惑かけないで覚えられる。

ところで、本物の麻雀とゲームは、かなり違うのかな？　雀歴20年の清一おじちゃんに聞いてみよっと。「本物はくさい」。へ？　「そう。徹マンすると、へが出て困るのだ」。……！「おまけに体中あぶらっぽくなってなぁ。今みたいに全自動雀卓が登場する前は、手で洗（シー）パイするだろ。で、パイがベトベトになってくっついてしまい、２つ一緒にツモるなんてこともあった」。げぇ、き、きたな〜い。

ひぇぇ、麻雀のイメージがクラくなるぅ。そうか(気を取り直して)、麻雀ソフトは、クリーンに気持ちよく遊べるわけなのね。

清潔なだけじゃなく、この麻雀大会はめちゃ明かるい。なんせオープニングから、バニーガールが花束持って登場しちゃうし、まるでラスベガスみたいなの。おまけに、対戦相手は歴史上の有名人物ばかり。全然知らない人と卓を囲むのって、なんか不安を感じてイヤ。その点、聖徳太子や楊貴妃や西郷隆盛とかだったら、知り合いとはいえないけれど、よーく知ってるもんね。

それにしても、麻雀てセブンブリッジの親玉、と思っていたのよね。それが、こんなに奥が深いとは！　メンタンピン、チャンタ、イースーチーにサブローワン、サンショクドウジュン、サンショクドウコー、チートイツ……。役だけで"ジュゲムジュゲム……"をはるかに超えちゃう。あと、イーハンだ30符だと、頭がこんがらかりそう。でも、点数計算はソフトがごまかしなしでやってくれるから平気。

「そんなことじゃ、強くなれんぞ。役と点数が頭に入っていれば、ラス前に

⬆カミチャ、シモチャ、トイメンに顔があって、本当に卓を囲んでいる気分になれちゃう。

⬆大会では雀士を馬に見たて、勝者を予想して"馬券"が買える。実力とカンで勝負！

満貫お上手 100万円獲得!!

5,000点負けていても、逆転目のある役を狙えるだろう。どれ、お前はまず、それを勉強しなさい」

あ〜ん、麻雀大会とられちゃったぁ。

タンタタンタタンタン(キーを押す)。サンバのリズムを刻みながらパイ打つなんて、だてに20年やってないね。

「コイツはなかなかだな。これなら、ワシのような上級者でも、マラソン麻雀トレーニングに使える。ひとつひとつの思考ルーチンとしては、大したことないメンバーもいるにしても、彼らはバテない。徹マンして明け方ころ、こっちがヘロヘロになっても、彼らは最初の半荘スタートした時と、まったく同じ思考力をキープしてる。それに、弱いヤツら相手じゃ、徹マンしようなんて気にもならないけど、コイツらは手ごたえがあるじゃないか」

じっと見ていると、ちゃんとツモ切りか、手の中から出してるかわかる。

「これがわかりゃ、デカくどかんとフリこまずにすむ。相手の手の内を読む材料が、ちゃんと出てるのは本格的だな。全員に言えるのは、ひっかけリーチには弱いってことかな。あと、字パイの地獄待ちはしないし、こっちがしてると絶対フリこんでくれる」

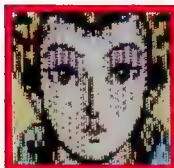
入門者にとって嬉しいのは、ゆっくり考えて打てること。それに、捨てパイがチーポンチーポンと点滅するから、ナキたい時にナける。見逃さずにすむの。いくら覚えるためといっても、対戦相手が金太郎アメみたいに画一的じゃ、やる気なくしちゃう。その点、麻雀大会のメンバーは個性くっきり。

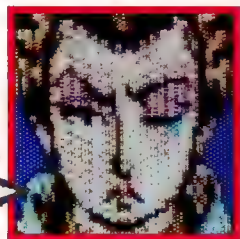
騎馬民族のジンギスカンは、素早い打ち手と思ったら正反対。将棋と感違いしてるんじゃないかと思うほど、長考型。彼が上家(カミチャ)にいるとテンポが狂って、切るパイ間違えちゃうの。だから、ついつい仲間ハズレにしてしまう。

逆に、必ずメンツに入れてしまうのが楊貴妃。彼女が入ると、他の男雀士の調子が狂うみたい。特にナポレオンは。さすが、国を傾けると言われるとおり(?)。みんな、史話のイメージよりも、おチャメな性格で、親しみわいちゃうな。

さて、ゲームでいい線までいけたから、今度はホントの雀荘で実戦よ!

評/新井みちこ(花の女性ライター)

天下の名将に打ちグセ有り

ツッパリの楊貴妃●●●●●

守りよりも攻めの姿勢で突っ走る。敵のリーチ後もツッパって手を崩さないから、どかーんとフリこんでしまうカモネギ娘。

ダマテンのナポレオン●●●

テンパっても、ほとんどリーチをかけず、虎視たんたんとアガリを狙う戦略家。他人のリーチの安全パイを待つことも多い。

デカアガリの坂本龍馬●●●

15名の雀士たちの中で、実力ナンバーワン。ヒキが強いし、大きな手でアガる。しかもアガリ癖がつくと手に負えないヤツ。

100万円達成で、"雀習"の称号が授与される。これでやぁっと1ゲーム終了。1局勝ったら即セーブ。まわりがリーチかけたり、大きくアガったら即リセット、荒ワザ使い、馬券で当てて……長いながーい道のりだった。この先まだ15段階も称号がある!!

TOTAL SCORE

	新井	ふにゃ田	アライ	白鳥
第一印象	8	8	6	7
操作性	6	8	7	7
グラフィック	8	8	7	7
シナリオ	7	6	6	7
お買得度	8	9	6	7

●スコアは10段階評価です

努力で勝ちとる私の必勝法よっ!

マース

手先の不器用さが災いして、シューティングゲームはからきし苦手という人は多い。そんな人たちも、自分のペースでシューティングを楽しめるように作られたのがこの『マース』。ゲームはみんなで平等に楽しまなきゃね。

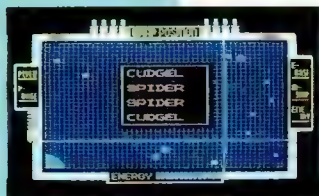
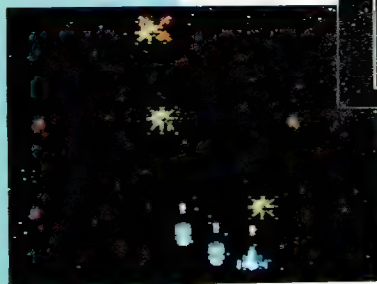
最近は青山までシビックを運転してくる機会が多くなったので、道路状況にすばやく対応する判断力がついてきたのだ。目下のところ、国道246の用賀〜渋谷間を、右折ラインを利用しながらいかに速くクリアーするか、ということに情熱を燃やしているの。

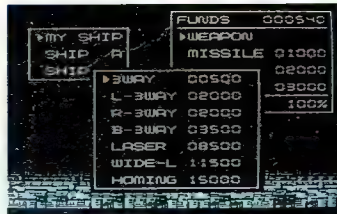
さて、車の運転ならおまかせの私は、レーシングゲーム以外のアクションゲームはまるでダメ。とくにシューティングなんてやると惨めなことになる。いわゆるボスキャラというものになど、お目にかかったことがないのだ。そんな私が生まれて初めて(無敵モード以外で)ボスキャラの姿を拝めたゲームが、今回レビューする『マース』なの。

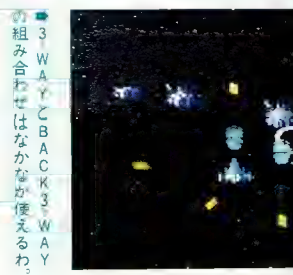
このゲーム、シューティングなんだけど、RPG的なところがあるのよね。敵をやっつけるとお金が手に入り、そのお金をためて強い武器を買うようになってるの。これってRPGのゲームシステムと同じだもの。RPGばっかりプレイしてきた私に、このゲームがプレイしやすかったのも、このシステムのおかげかもね。レーダーで敵を探したり、敵のデータを見て強かったら逃げられるっていうところも面白いと思うけど、自分が敵を倒したときにそれがお金という〝実績〟になって残るっていうのは、満足感を感じるものなのよ。

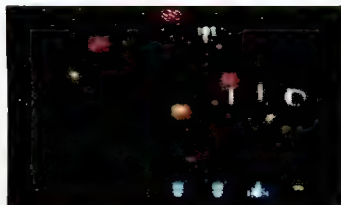
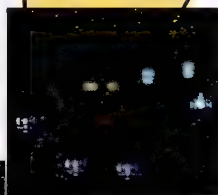
RPGでは、ゲームスタート直後に戦うのはたいてい弱いモンスター。この弱い敵を倒すうちに経験値やお金がたまり、そのお金で武器を買ったり、たまった経験値でレベルアップする。でまあ、徐々に強い敵と戦いながら謎解きを進めていくわけよね。

マースの場合は、シューティングだからこの謎解きはない。なにしろ、ボスキャラはレーダーでまる見えだし、敵のデータだって表示される。つまりすべてのデータが提供されたうえで、ボスキャラを倒すのに必要な力を身につけるために、自分で作戦を立てて戦うのよ。そうよ、シューティングも頭で勝負する時代なのだわっ!!

思わずリキんじゃったけど、手先が不器用なだけでシューティングゲームをやるたびにバカにされるなんて、絶対不公平よね。私だってどんどんパワーアップしていろんな武器使ってみたいし、デカキャラと戦ってみたいのに、フツーのシューティングってやたらイジワルなんだもん。敵が飛んできたら考える余地もないくらい、逃げたり攻

↑レーダーを見ればどんな敵がどこにいるかは一目瞭然。弱いヤツを探そうっと。

↑戦う前に敵の強さがわかるから便利なの。強かったら逃げちゃえ。

←やっとお手頃な強さの敵を見つけたわ。でも慎重に戦わなきゃね。

↑敵をやっつけてお金を貯めたら、基地へ戻って欲しい武器を買うのだ.

→3-WAYとBACK3-WAYの組み合わせはなかなか使えるわ。

↑3-WAYは、横から攻めてくる敵には効果的。値段の安さが魅力。

第3段階
根性で稼いで強い武器を揃え、

⬆WIDE-LASERは破壊カナンバーワン。値段が高いだけあるわね。

⬆これが究極の武器HOMING MISSILE。発射直後はこのように自分の近くにいる。

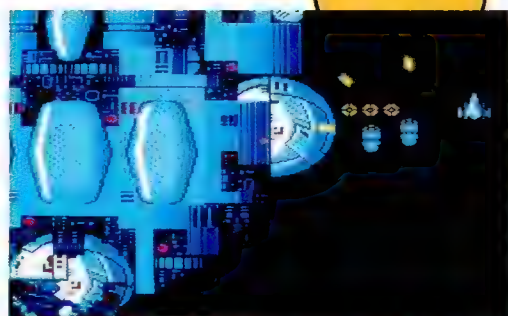
⬅上の写真と比べると、敵は少しずつ動いて自分の後方にまわり込んできている。

⬅でもミサイルはちゃんと敵の動く方向に飛んでいって、確実にやっつけてくれるの。

⬆で、で、出たあ……。ついに母艦に挑戦するのよっ。ドキドキ。

第4段階
最強の状態にしてから、デカキャラに挑む!

➡大丈夫。私にはHOMING MISSILEがついてるわ!

⬆画面のスミに追いやられてしまった。デカイ顔しないでよねっ!!

撃したりで忙しくなっちゃって、あっという間にゲームオーバー。手先の器用な人だけしかゲームのいちばんオイシイ部分(デカキャラとかね)を体験できないなんて、ズルイズルイズルイッ!!

あーもう、他のシューティングゲームでの体験を思い出すと腹が立ってきちゃうから、またマースやっちゃお。以前はレベル1でクリアーしたから、今度はレベル3に挑戦しようかな。

ほんじゃ、いちばん弱そうな敵と戦うか。いたいた、このスパイダーってヤツが弱いのよ。パキュン、パキュン。

「なんか昔のギャラガみたいなシューティングやってますねえ」

ええっ!? な、何言うのよ、いきなり。あ、あんたは美少年ゲーマーのタモン君じゃない。このゲームはねえ、背景は星だけでシンプルだけど、そんな単純な昔のゲームじゃないのよ。レーダーで敵を探して自分からそこへ行って、敵を倒したお金で武器を買ってパワーアップするのよ。

「へー。ちょっとやらせてくださいよ。ボク、今ヒマだから」

どうぞ。レベルは1〜12までだけど、最初は5ぐらいで……。

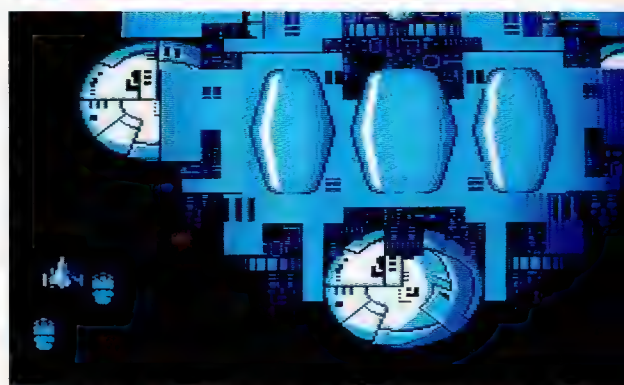
「12でやりましょ。アレ、最初からオプションついてるんですか?」

そう。だからいいんじゃない。敵をやっつけるとお金がもらえるから、たまったら基地へ戻って武器を買うの。そのとき自分とオプション2機に別々の武器を持たせることができるのよ。だからどんどんやっつけてお金ためて……そうそう、もうレーザーと3-WAYが買えるんじゃない? それでもう少し戦ってみて。

「ところでコレ、どーしたらゲーム終わるんです?」

敵の母艦をやっつければいいの。でもその前にもっと強い武器を買わなきゃダメよ。その武器じゃまだ危ないわ。

「大丈夫です。まかしてくださいよー」

ああっ、ヒトの忠告を無視して。そんな無謀なことして死んでも知らないからね。いいわよ。あんたはあんた、私は私のやり方で勝てばいいんだわ!!

評/有沢うにょん(街道レーサー)

TOTAL SCORE

	うにょん	アライ	ルーク	幸田
第一印象	7	6	7	7
操作性	8	8	8	7
グラフィック	7	8	7	6
シナリオ	8	8	7	6
お買得度	7	8	8	7

●スコアは10段階評価です

人はみな、人それぞれの道を行く

ティル・ナ・ノーグ

前代未聞のジェネレータ付きRPG『ティル・ナ・ノーグ』。普通ならキャラクターメイキングからゲームが始まるが、これはシナリオメイキングから始まる。イージーオーダーの架空の世界で、人それぞれの冒険が繰り広げられるのだ。

◀左にパーティーメンバー一覧、真ん中に周囲の状況、右上に全体マップと、実に几帳面な画面デザインがすがすがしい。

すっかりごぶさたしちゃって、みんなもうボクのことなんか忘れてしまったんじゃないかと心配です。半年ぶりにこんにちはのルークです。ボク、しばらく旅をしてました、光の世界と闇の世界の境界にあるティル・ナ・ノーグへ。そして、ティル・ナ・ノーグを邪悪の手から守り、その任務を無事終えて日本に戻って来たんです。あー、辛く厳しい道のりだった……。

なーんてね、ウソ。本当は、ぶらぶら遊んでただけ。ログイン創刊以来ほとんど休みとってなかったしさ。でね、仕事に戻ったら正式スタッフにしてもらえるはずだったのに、相変わらず見習いのままだって。ヒドイッ！約束と違うじゃないかぁ。世の中の不条理に、ボクの怒りはバクハツだぁ！と、これじゃ、岡本太朗さんだね。そういえば、岡本さんもここんとこごぶさたしてるようで、いったいどうしちゃったんだろうね、あのオジサン。

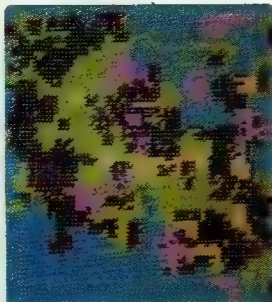
こんなバカなこと言ってるからいけないのかなぁ……よし、本題に入ろうっと。

カムバック第1弾のお仕事はティル・ナ・ノーグ。さっきもちょっと触れたけど、邪悪の手から光と闇の境界にあるティル・ナ・ノーグを救うという、大変な使命を主人公ははたさなくちゃならない。もっとも、RPGというと、重大な任務は付きモノだけどね。システムソフトの前作RPG『エリュシオン』もこのゲームも、北欧神話を題材にしてるところが、いわゆる一般的なファンタジーRPGとちょっと違うとこなワケだけど、ティル・ナ・ノーグに関してそれはほんのささいなことでしかない。

一番の特徴はなんてったって、特定のシナリオとマップを持ってないってこと。みんなも知ってるように、プレイする人によってシナリオもマップも全然違うのだ。これはログインにとってはヒジョーに困ったことでもあるわけで、徹底解剖のページで〝マップ大公開！〟ができない。みんな自分でコツコツ苦労しなくちゃいけないのだ。

でも、マップはそんなに広くないから、手も足も出ないってことはないと思うな。それに、シナリオを作るときに〝シナリオコード〟っていう10ケタの数字を入力すると、同じゲームが作れるから、友だちと協力して解くこともできるわけね。ちなみに、ボクが作ったゲームのシナリオコードは、〝56-15-00-76-33〟。気が向いた人はやってみてちょーだい。

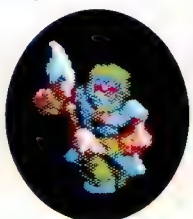
僕はいくつかほかのゲームも作ってみた(作っただけね)。で、徹底解剖の記事を担当した有沢うにょんが作ったゲームと比較してみたんだけど、その

ルークの場合は ディアフォファ王国の巻

ボクのシナリオの主人公はルーク王子。物語の舞台は、フィウダ海に浮かぶ幻の国ディアフォファ。魔王ドゥゼガがニラミ王女にかけた呪いを解く方法を見つけてくれと、トードレ王に頼まれたのだった。ワーッ、大変。

本当はこの人たちとお友だちになりたかったぁ

⬅頭が良さそう、というかズル賢そうなレプラコーン。

⬅エルフより強そうなダークエルフに会いたかった…。

⬇魔法を使えて力も強そうなドワーフ。こいつが仲間だったら百人力。

結果ひとつわかったことがある。作れるゲームは、4～5パターンに大別できるようなのだ。100も200も作ったわけじゃないから断定はできないけどね。

自動戦闘モードも画期的だ。戦闘に入ると、各キャラクターは自発的に行動してくれるのだ。もしダメージを受けて危険な状態になったときは、そのキャラクターだけ防御、または撤退させることもできる。これは楽でいい。みんな最良と思われる動きをしてくれるから、安心して見てられる。

ただ、ときどき逃げ出すヤツがいるのだけは困りものだ。地上やダンジョン内を歩いているときならまだしも、戦闘中にスキをみていなくなるキャラクターがたまにいるのだ。このゲームでは町の酒場で仲間を募ったり、歩いている途中で出会ったヤツを仲間にしてパーティーの人数を増やす。こっちとしては、一応見込んでやって仲間にするワケだから、末長く付き合いたい。なのに、恩を仇(アダ)で返すなんて！

けど、これが世の中とゆーものなのだ。ヒドイ仕打ちを何度も受けるうち、ボクも処世術を身につけた。全キャラクターを平等に扱う必要はないのだ。逃げるヤツは放っておいて、どんどん新しい仲間を入れてけばいい。裏切りキャラクターは、プレイする身になってみれば実に腹立たしいが、客観的に考えてみるとなかなか斬新なアイデアだ。ボクはまだお目にかかったことがないけれど、女性キャラが男性キャラにホレてしまって、プレイヤーの指示を無視して〝金魚のフン〟になってしまうこともあるらしい。

敵キャラの種類は多い、パラメータは複雑、武器の種類も多い。プログラム的にみると、とてつもないものだということは、素人目にもわかる。が、ちょっとマジすぎたんじゃないか。画面を見ても整然としているが、それが裏目に出た気がするのだ。

特にキチンと描かれたメイン画面にそれを感じる。あまりに細かく描いているために、逆にチマチマしているように感じてしまうのだ。勇士はやっぱ堂々としてたほうがいい。多少、大ザッパになってもだ。見た目の地味さで、ティル・ナ・ノーグは損してると思う。

最近のRPGには、ふんだんに謎解きが盛り込まれているものが多い。が、このゲームに謎解きはほとんどない。これも不利だ。ゲームが戦闘に終始するのを、単調に感じる人も多いと思う。

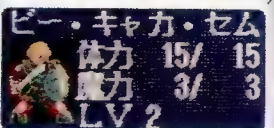
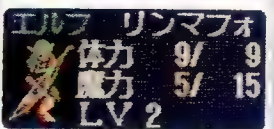
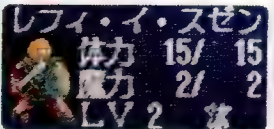
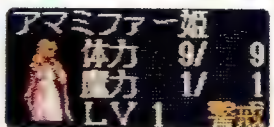
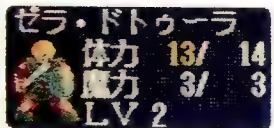
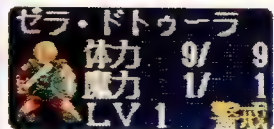
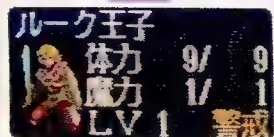
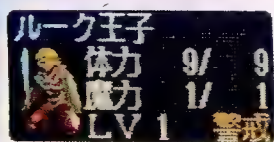
うーん、難しい問題だ。そこでひとつ提案ですけど、システムソフトさん。同じような感じでシミュレーションゲームを作ってはもらえませんかねぇ。

評/ルーク(万年見習い)

TOTAL SCORE

	ルーク	うにょん	幸田	白鳥
第一印象	8	7	7	8
操作性	8	7	5	8
グラフィック	6	5	7	7
シナリオ	7	7	8	7
お買得度	8	7	7	8

●スコアは10段階評価です

仲間の変遷

⬅ひとりぼっちは寂しい。すぐ死んじゃうし。

⬅ダンジョンで出会ったゼラ・ドトゥーラは、なかなか頼りがいがある。

⬅なんと、アマミファー姫が仲間になってくれた。女の子だから気を遣わなくちゃいけないが、力はありそう。

⬅不注意から、前の2人を失ってしまったが、新たな仲間ができた。とくにエルフが加わったのは嬉しい。あとひとり、強いヤツを仲間にしたい！

原作者の小説を読んだらなお楽し!!

京都龍の寺殺人事件

山村美紗が原作を担当した本格推理アドベンチャーゲーム、それがこの『京都龍の寺殺人事件』だ。山村美紗は、ベテランの女流推理小説家。殺人トリックで注目される作家だけに、このゲームでもトリックを見破るのがキメ手となるぞ。

⬅この死体が事件の始まりだ。ゲームはアイコン選択式で、9種類の中から選ぶ。これは、ファミコン版とまったく同じ。

近頃、映画を月に2本程度しか見られなくて、少々欲求不満気味の白鳥ジュンです。ホント、なんか忙しくて見に行く暇がないんだよね。『ウォール街』も『フルメタル・ジャケット』も『ラストエンペラー』も、み〜んなまだだよ!!

で、映画が見られない代わりといっちゃあ何だけど、最近やたらと本を読んでます。あ、もちろんゲームは別。何たってお仕事ですもの。時間がないなんて言ってられませんワ、ホホホホホ。

今読んでる本はね、山村美紗という女流推理作家の作品。私の場合、ひとりの作家に凝るとその人の作品を5〜6冊まとめて読んでしまうんだけど、山村美紗も4冊続けざまに読んでしまった。

そんなときに、山村美紗が原作を担当した推理アドベンチャーゲームがMSXで出たのです。これはもうやるっきゃない、というわけで今月のレビューは、『京都龍の寺殺人事件』なのだ。

このゲーム、以前ファミコンで出たやつの移植版。ファミコンのほうもプレイしてみたんだけど、MSX版より難しかった。だって、ゲーム中に起こる殺人事件の数はファミコンのほうがひとつ多いし、謎もずっと複雑なんだよね。ただ、変に難しすぎてかえってやる気がうせちゃう感じなの。だからきっと、MSXにするときはもっとわかりやすいものにしよう、そう思ったんじゃないのかなぁ。はっきり言ってこのMSX版は、とっても簡単です。

ゲームデザイナーがある殺人事件に巻き込まれて、自分も疑われてしまう。で、こいつは大変と犯人捜査に乗り出す、というストーリーで、プレイヤーはこのゲームデザイナーになって推理していくわけ。プレイヤーを助けてく

――これが山村ワールドさっ!

⬇『小京都連続殺人事件』。日本各地にある小京都で起きた連続殺人犯を、キャサリンが追う。講談社、680円。

⬇『京都紅葉寺殺人事件』。柚子の寺、夕顔の寺、山茶花の寺、そして紅葉寺と、京都にある4つの寺で起こった殺人事件を収めた短編集。中央公論社、680円。

⬅『花の寺殺人事件』。山村美紗は、京都と花が好きらしい。これは花がモチーフの短編集。講談社、380円。

➡『ヘアデザイナー殺人事件』。これも京都を舞台にキャサリンや一郎、狩矢警部たちが活躍する。講談社、380円。

⬆キャサリン。山村ワールドには欠かせない女名探偵。ゲームでは、プレイヤーにアドバイスしてくれる。

⬆浜口一郎。キャサリンの恋人兼助手みたいな人。いつもキャサリンに振りまわされてて気の毒なんだよね。

⬆狩矢警部。陰のレギュラーで、キャサリンシリーズ以外の作品にも登場する。これって松方弘樹だよね?

どこかで見たような人びと

気のせいじゃなく、どっかで見たことある人たちなのだ。淀川長治でしょ、板東英二、渡辺徹、榎本明、加山雄三、根津甚八。このほかにもいたけど、私の好みからいうと、榎本明はミスキャスト。ここはやっぱり明石家さんまのほうがよかったなぁ。なんて、思わずキャスティングしながらプレイしてしまったのだった。

⬇人がいなくなると、部屋の中のものが取れるようになる　けどいいのかなぁ、取っても。

れるのは、キャサリンという日本語の上手なアメリカ女性と狩矢警部だ。

ゲームはアイコン選択で進め、画面上の怪しいところはカーソルで調べることができる。とにかく関係者を調査していくんだけど、ある程度情報を集めると１日が終わる仕組み。つまり、その日のうちにやるべきことをやったら１日が終わり、また次の日もやるべきことをやったら１日が……、という感じなのだ。

これがゲームを簡単にしてるんだよね。どうしてかっていうと、やるべきことをやらないと１日が終わらないわけだから、やり残したことがあるとすぐわかる、とまあこういうこと。本当に親切なシステム。ただし、やり残したことが何なのかわからなきゃ、何度も同じことを繰り返すことになり、いつまでたっても日が暮れないんだけど。

でね、ストーリーのほうだけど、これは山村美紗の小説を読んだほうが読んでないより楽しめる。まず、キャサリンというのは、山村美紗を代表するシリーズの主人公。元アメリカ副大統領の娘という設定で、難事件の数々を恋人の浜ロ一郎、狩矢警部とともに解決していくのだ。この３人がちゃ～んとゲームにも出てるんだよね。思わずニコニコしてしまった。

あとね、山村美紗の作品てけっこうTVでドラマ化されているんだけど、このあいだ（昨年の12月頃かなぁ）たまたま見た２時間ドラマでは、狩矢警部を松方弘樹が演じてたの。で、ゲームの狩矢さんを見たら……これって松方弘樹にそっくりじゃない！　作った人は、よっぽど山村美紗のファンなのかな。好きだなぁ、こういうノリ。

正直言っちゃうと、今まであんまり女の人の書いた推理小説って読んでなかったんだよね。推理小説は好きだけど、どっちかっていうとエラリー・クィーンとかエドワード・D・ホックとか海外の人のファン。日本だと、都筑道夫くらいかなぁ。先入観といおうか、思い込みといおうか、たんなるイメージだけなんだけど、女の人が書く小説ってなんか心理的なものに重点が置かれてててドロドロしてそうだし、ひとりよがりでエンターテイメントしてない気がしてたわけ。

これってはっきり言ってヘンケン、てやつ。でも、自分の好みの音楽を無理やり読者に押しつけて、せっかくの読後感をメチャクチャにする栗◯薫とか、女の浅知恵って言葉が浮かんできてしまうア◯サ・クリ◯テ◯ーとか、あんまりいい印象がなかったんだ。

だけど山村美紗って、イメージしてたのと違ってました。トリックに重点が置かれていて、理詰めで話が展開するんだよね。これは私の好みにピッタリ。とにかくトリックがわかれば犯人もわかるってくらい、トリックに凝っている。これはこのゲームでも同じこと。トリックさえ見破れれば、犯人はすぐわかるよ。このへんも、しっかり山村美紗してるのだ。

ただ難点はね、犯人の動機がいまいち弱いところ。山村美紗の小説を読んでも感じたことなんだけど、こんな理由で何人も殺すかなぁ、と思ってしまった。もう少し複雑な家庭の事情、つうやつを期待したいな。殺人事件の犯人ってさ、同情できるか憎めるか、はっきりしてたほうが話はおもしろいと思うんだ。まぁ、あんまりリアルすぎるのも困りもんだけど。

とにかく、山村美紗の小説を何冊か読んでみてほしいな。そうすれば、このゲームに使われているトリックもけっこう簡単に見破れるし、キャサリンとかにも思い入れができるようになって、楽しさ倍増です！

評/白鳥ジュン
（恐怖のおタクレビュアー）

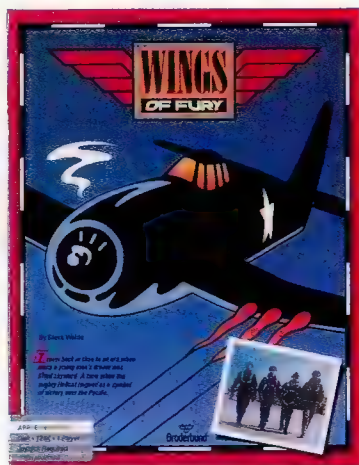
TOTAL SCORE

	白鳥	うにょん	ルーク	アライ
第一印象	7	8	6	9
操作性	7	7	7	7
グラフィック	8	7	6	6
シナリオ	7	7	6	7
お買得度	7	7	6	7

●スコアは10段階評価です

これぞオトナ向けニューアクション

WINGS OF FURY

米軍戦闘機で旧日本軍を叩き潰すという、ちょいと日本人には抵抗のあるシナリオだが、反射神経だけが要求される動物的アクションと違い、じっくりゆっくり楽しめる味のある大人っぽいヤツなのだ。

⬅ランクによって登場する敵の種類が変わる。

⬅島3つ、戦艦1隻を破壊せよとの作戦指令。

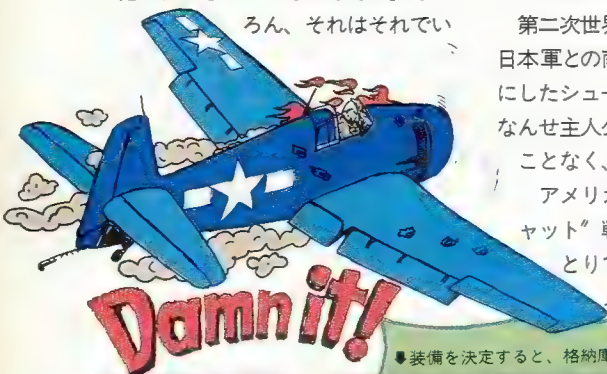
アクションゲームというやつは、一般には子供のものと思われている。大人には難しくてプレイできないからだ。特に最近のものは、やたらとスピードが速く、あれを取るとこーなって、これを撃つとこーなって、と複雑にパズル化されてきているものもある。もちろん、それはそれでいい。今や日本は世界のアクションゲームの最先端をいっていて、あちらのゲームセンターは、日本のゲームでいっぱいなのだ。でも、やっぱりオジサンにも楽しめるようなヤツがほしい。と思っているところに届いたのがコイツ〝WINGS OF FURY〟だったのだ。

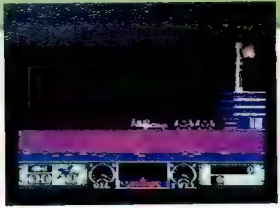
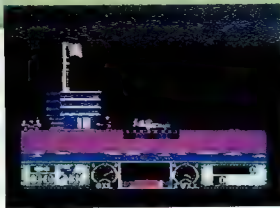
第二次世界大戦中のアメリカ軍と旧日本軍との南太平洋上の戦闘をテーマにしたシューティングゲームなのだが、なんせ主人公がプロペラ機だから、どことなく、ゆったりとしているのだ。

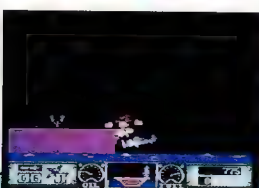
アメリカ軍パイロットが〝ヘルキャット〟戦闘機に乗って、たったひとりで旧日本軍の基地や戦艦をメチャクチャにやっつける。

使える兵器は機銃と、それに、作戦に応じてロケット弾、爆弾、魚雷の3つのなかのどれか。燃料や弾薬が底をついてきたら、空母に戻って補給することができる。また、敵の弾をくらうと、エンジンが煙を吐いて出力が低下する。オイルプレッシャーが下がると墜落してしまうが、これも空母に帰れば直してもらえる。作戦開始時に指定された目標をすべて破壊すればその面はクリアーとなるが、それまでに時間制限はない。ヘルキャット3機を失うか、空母が撃沈されるまで、補給さえやっていればいつまででも遊んで(？)いられるのだ。

このゲーム、これといって新しい種類のものではない。ブロダーバンドでは、名作〝CHOP LIFTER〟以来、飛行機アクションものを出してきている。では、なぜこれがこんなに目立って出来が良いのだろうか。それは、ひとつにはアニメーションのすばらしさがある。〝KARATEKA〟に登場した鷹や豹の

Damn it!

⬇装備を決定すると、格納庫からエレベーターでヘルキャットが運ばれる。甲板員の指示に従って、発進！

⬇⬆蒼艦。下の計器盤中央の前方視界をよく見て高度を合わせるのがコツ。空母は上下動をしている。

⬆⬇敵艦発見。背後からゼロ戦の攻撃を受けながらも、横腹にロケット弾を撃ち込んだ。直後に画面が赤くなり敵艦撃沈を知る。

➡ヘルキャットとゼロ戦の空中戦。このクワ〜ンと旋回する感じが、なんとも言えない。ジョイスティックを通して空気抵抗が感じられる。

⬆⬅着艦は意外に難しい。特に機にダメージを受けて出力が低下しているときなどは高度が下がり気味になってこんなことになる。

優雅な動きを憶えているだろうか。あのように、ヘルキャットやゼロ戦も美しく飛んでくれるのだ。そして、もうひとつは、絶妙なゲームバランス。元は単純でも、じっくりと最良のゲームバランスをとることで、ゲームはいくらでも面白くなる。でも、このバランスを取ることが、実は、いちばん難しくて時間のかかる仕事なんですよネ。

⬆⬅➡こちらも着艦失敗例。あせってつっ込むと、ご覧のようにクラッシュしてしまう。それにしても、リアルなこと。

⬅ある高さ以上にまであがると、画面はこのようにズームアウトする。それでも動きは細かい。

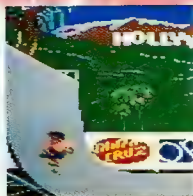
⬆おっと、敵の戦闘機を発見。ここは爆弾で破壊しなければ。

⬇⬅爆弾の落ち方にも気配りがある。爆撃された兵舎から、人間が逃げて出てくるのだ。

まったくもってウエストコースト

CALIFORNIA GAMES

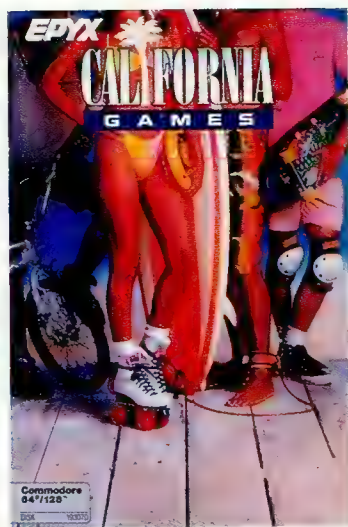
EPYXのスポーツゲーム"Games"シリーズの最新作。言うなればコナミの『ハイパーオリンピック』を発展させたようなものだ。単純ながら奥が深く、キャラクターの動きもなめらかでヨロシイ。いくつものゲームがセットになっていて、お買い得な1本なのだ。

Half PiPe Skateboarding

今またブームになっているスケートボード。これは、ハーフパイプという、土管を半分に切ったようなU字形をしたスペースで、1分15秒の制限時間内に、または、3回転ぶまでにどれだけ美しい技をキメルかというゲーム。スケートボーダーの動きに合わせてジョイスティックを左右にふってスピードをつけ、キックターン、ハンドプランツ(手をついて逆立ちターン)、エアリアルターン(空中ターン)を行なう。タイミングをよく見はからってジョイスティックのボタンを押すと、その時の条件によって3種類のうちのどれかを決めてくれる。もちろん、タイミングをはずすと、転倒ということになる。ズリズリッとスケボーといっしょに坂をズリ落ちる姿は、いかにも痛そう。

Foot Bag

日本ではまだ、あまりなじみがないが、これは足でやるお手玉みたいなスポーツ。ジョイスティックのボタンを押すと、サック（お手玉）を蹴り上げる。あとは、それを落とさないように時間切れになるまで蹴っていればいいのだが、高得点を狙うには、外また蹴り、内また蹴り、後ろ蹴り、ヘディングなどの蹴り方のコンビネーションを取り入れなければならないのだ。

Surfing

制限時間内で、いかに速いスピードでいろいろな技を見せることができるかを競う。ジョイスティックを使って、サーファーが常に波に乗っているようにコントロールしながら、波の動きを利用して、技に挑戦するのだ。180度ターン、360度ターン、波頭から飛び出して空中ターン、チューブくぐりなどなど。なるべく波頭に近い所で技をしたほうが得点が高い。スイッスイッと波を切って進むサーファーの動きには、どこかネバリというかタメがあって、ジョイスティックに手ごたえが返ってくる。けっこう実際に近い動きを見せてくれるのだ。

BMX Bike Racing

BMXとは、バイシクル・モトクロスのこと。アップダウンの激しいコースを走って、タイムを競うゲームだが、もちろん、途中で技を見せると得点が高くなる。ジョイスティックを右へシコシコ倒すと、ライダーはペダルをこいで、自転車のスピードが上がる。スピードが乗ってきたら、バンプにさしかかったあたりでジョイスティックを左に倒してウイリーさせ、ジャンプする。空中にいる間に、ジョイスティック操作で、テーブルトップターンや前転、後転が行なえる。ゴールでピタリと停止することも重要なのだ。

Roller Skating

ローラースケートでビーチ沿いの道を走る。道には割れ目があったり、ガラクタが落ちていたりするので、それを避けて通らなければならない。また、ビーチボールが飛んできたりもするので、下ばかり見ていてもいけないのだ。ジョイスティックを上下することでスケーターは左右の足を交互に動かして前進する。道の障害物は、迂回するかジャンプするかしてクリアーする。そして、余裕があればターンなどの技で得点をかせぐことができる。転ぶと、スケーターは手足をバタバタさせてくやしがったりして、かわいいのだ。

種目といい、背景や空の色までが、いかにもカリフォルニアといった雰囲気のCALIFORNIA GAMES。それぞれのゲームは、一見単純で、実際に単純なのだが、それだけにプレイヤーの技術しだいでウルトラC技が編み出され、それを見たほかのプレイヤーが負けるもんかと別の技を編み出して……、とハマッていくタイプ。

ひとりで遊んでも楽しいが、これには8人まで参加できるトーナメントモードがあるのだ。全種目を戦うか、何種目かを選ぶか、試合は自由にアレンジできる。

スポーツゲームには、はやりすたりがあまりない。いつ遊んでも面白く、ある期間熱中して、熱が冷めて、また思い出してプレイしてみて、また熱中する。もちろんEPYXでは次回作も考えているはず。ずっと続けてほしいね。

⬆得点はこのような形で表示される。ハイスコアは、常にレコードスクリーンに書き込まれる。

⬆トーナメントのときは、自分が属するチームを上の中から選ぶ。演出もバッチリなのだ。

Flying Disk

フライングディスクとは、フリスビーのこと。もっとも、フリスビーというのは商品名なんで、フライングディスクと呼ぶほうが正しいんだけどね。このゲームでは、投げ手と受け手の2役をひとりでやらなければならない。ディスクを投げ出す角度とスピードを示すグラフの下を素早く動く点を見て、ちょうどいいタイミングのところでジョイスティックを倒してディスクを投げる。これはゴルフゲームのショットによく似ている。受ける側はディスクが飛来する位置を予測して移動し、なんとかディスクに飛びつく。なるべく遠くに投げて、受け取れれば点が高い。

スポーツゲーム
■EPYX
■AppleII、Commodore64/128
39.95ドル

ますます熱くなる。
クリエイティブワークステーションX68000。

●新たなゆとりが創造力を刺激する——。20MバイトハードディスクをX68000本体に内蔵したX68000 ACE HD の登場です。もちろん、X68000としての本質は変わるはずもなく、あのクリエイティブなX68000そのものです。といって、たとえ3.5インチのハードディスクとはいえ、それをスリムなマンハッタンシェイプの本体内に搭載するには、これまで以上の実装密度が要求されます。このハードディスクモデルには、集積度をさらに高めたカスタムICや、メモリとして1MビットのダイナミックRAMが採用されていますが、これは、いわば過去1年間の成果というべきもので、ある意味では、ビジュアルシェルなどのソフトウェアに対してハードウェアのユーザーインターフェイスとも言えるでしょう。ハードディスクそのものについては、C.G.やサンプリング音源などX68000のパフォーマンスがフルに発揮できるプロフェッショナルな分野への対応はもちろん、大量のデータを扱うビジネス分野にも余裕をもって対応。またハードディスク上のファイルメンテナンスが可能なユーティリティも装備しています。

●約80本、X68000のパフォーマンスにふさわしいさまざまなジャンルのソフトウェアがすでに流通。このマシンのソフト環境は着実な歩みを見せています。この間、ユーザー各位の熱烈なご支持とシステムハウス各位の開発ご努力に心からの感謝をささげるとともに、そうしたご厚意に対して、私たちは将来的な展望も含めて、でき得るかぎりのサポートをお約束するものです。ホビーマシンというより、ポテンシャルを秘めたホリゾンタルなマシンとしての確立。各ジャンルへの付加価値対応はこれからです。X68000の可能性にご期待ください。

〈X68000ACE HD の主な特長〉●3.5インチ20Mバイトタイプのハードディスク(平均アクセスタイム80ms)を内蔵●実装密度をさらに追求して信頼性を高めたマンハッタンシェイプ●68000搭載●テキスト、グラフィック、スプライト、独立3画面設計、最大12Mバイトの大容量メモリ(標準1Mバイト)●フレンドリーOS、Human68k搭載●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)の実画面エリアを装備した高解像度表示能力●512×512ドット、65,536色同時発色●水平32、1画面128のパワフルなスプライト機能●オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ●テキストビットマップ方式採用●8重和音ステレオFM音源搭載●音声デジタイズ記録AD PCM※採用●マウス・トラックボール標準装備●1Mバイト5インチFDD2基搭載●「X-BASIC」、「辞書ディスク」と各種ユーティリティ、「日本語ワードプロセッサ」をバンドル

※Adaptive Differential PCM

豊富な周辺機器がクリエイティブワークをサポート。

品名	型番	価格
●15型カラーディスプレイ	CU-15M1(E・B)	標準価格 99,800円
●カラーイメージユニット	CZ-6VT1	標準価格 69,800円
●カラービデオプリンタ	CZ-6PV1	標準価格198,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK7	標準価格122,000円
●24ピン漢字プリンタ(136桁)	CZ-8PK8	標準価格152,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK9	標準価格 89,800円
●熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC2	標準価格 69,800円
●ハードディスクユニット(20MB)	CZ-620H	標準価格178,000円
●モデムユニット	CZ-8TM2	標準価格 49,800円
●RS-232Cケーブル(平行接続型)	CZ-8LM1	標準価格 7,200円
●RS-232Cケーブル(クロス接続型)	CZ-8LM2	標準価格 7,200円
●1MB増設RAMボード(内蔵用)	CZ-6BE1A	近日発売
●拡張I/Oボックス	CZ-6EB1	標準価格 88,000円
●2MB増設RAMボード※	CZ-6BE2	標準価格 79,800円
●4MB増設RAMボード※	CZ-6BE4	標準価格138,000円
●GP-IBボード	CZ-6BG1	標準価格 59,800円
●ユニバーサルI/Oボード	CZ-6BU1	標準価格 39,800円
●増設用RS-232Cボード(2チャンネル)	CZ-6BF1	標準価格 49,800円
●数値演算プロセッサボード	CZ-6BP1	標準価格 79,800円
●アンプ内蔵スピーカーシステム(2本1組)	AN-160SP	標準価格 59,800円
●ジョイカード	CZ-8NJ1	標準価格 1,700円

※ご使用の際にはCZ-6BE1Aが必要です。

■本体+キーボードCZ-611C-GY 標準価格399,800円
■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm)CZ-601D-GY 標準価格119,800円
■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31mm)CZ-611D-GY 標準価格145,000円(4月末発売予定)
■チルトスタンドCZ-6ST1-E 標準価格5,800円

〈パソコン教室開催のお知らせ〉X68000、MZ-2861のパソコン教室を開催します。くわしくは、下記までお問い合せください
札幌(011)642-8111・仙台(022)288-8705・東京(03)260-1161・横浜(045)201-6525・名古屋(052)332-2611・大阪(06)222-7655・神戸(078)291-8715・福岡(092)481-2860

Zのハイパフォーマンス

●メインメモリとして128Kバイトを標準実装(NEW Z-BASICで最大576Kバイトまでサポート)●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載●JIS第1/第2水準漢字標準装備、「システム・ユーザー辞書」を装備した高度な日本語処理機能●クリエイティブなアプリケーションに欠かせない簡単操作のマウス標準装備●X1ターボシリーズの豊富なソフト資産が活用できるコンパチブル設計●多彩な通信ツール*のサポートでパソコン通信に対応●RS-232C、プリンタなど豊富なインターフェイスを装備●ドットピッチ0.31㎜、オートスキャン、多機能リモコンなど豊富な機能を装備した高精細カラーディスプレイテレビ(別売)　*別売

パーソナルコンピュータ+キーボード	CZ-881C-BK(ブラック)	標準価格 179,800円
14型カラーディスプレイテレビ	CZ-880D-BK(ブラック)	標準価格 109,800円
14型カラーディスプレイテレビ	CZ-830D-BK(ブラック)	標準価格 98,000円
チルトスタンド	CZ-6ST1-B(ブラック)	標準価格 5,800円

※写真のディスプレイはCZ-880Dです。

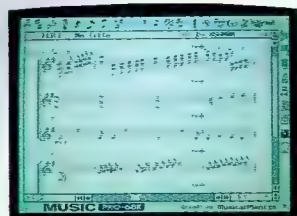
シャープ株式会社
●お問い合わせは…シャープ(株)電子機器事業本部システム機器営業部〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)

ハードの余裕がフレンドリーなオペレーションを生みだしている。
インテリジェントな機能に「PRO」と称される理由がわかる。
そしてなによりも、あふれるクリエイティブマインド……。

マウスを使った簡単操作の楽譜ワープロ

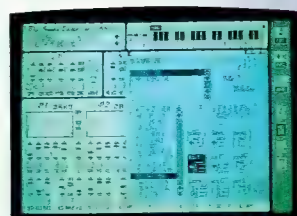
MUSIC PRO-68K

■CZ-213MS 標準価格 18,800円

メロディ譜、ピアノ譜、最大8パートのスコア(総譜)を自由なレイアウトで書き込んだ譜面を、内蔵のFM音源で演奏できる楽譜ワープロ&演奏用ミュージックツールです。音符データの入力/編集(複写・削除・挿入)はマウスでとても簡単。プルダウンメニューから音符や記号を選んで五線譜に置いていくだけで楽譜が入力できます。この「MUSIC PRO-68K」で作曲し、その音色を「SOUND PRO-68K」で自由に設定して演奏するといった連動も可能。またコードとリズムを指定すれば、自動的に伴奏をつけて演奏してくれます。

FM音源をフルサポートするサウンドエディタ

SOUND PRO-68K

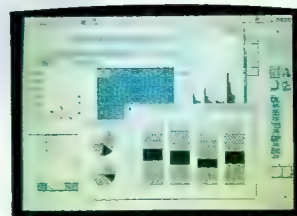
■CZ-214MS 標準価格 15,800円

まるでスタジオのコンソールパネルを操作する感覚で音作りが楽しめるサウンドエディティングツール。マウスを使ってFM音源のパラメータを直接指定したり、エンベロープやビブラートを音のイメージ、たとえば明るい/暗い、鋭い/やわらかいなど、言葉による指定で思いどおりの音色が作成できます。さらに、サンプリングシンセサイザでおなじみの波形とその時間変化を3次元表示するモードも装備。パラメータや波形をプリントアウトしたり、BASICや「MUSIC PRO-68K」でデータを利用することもできます。

イージーオペレーションの統合型表計算ソフト

BUSINESS PRO-68K

■CZ-212BS 標準価格 68,000円

スプレッドシート(表計算)、データベース、グラフ作成機能を緊密に一体化させた統合ビジネスツールです。マウス対応のやさしいオペレーション、最大16個のマルチウインドウ、高度なエディタ機能、豊富な関数群など、初心者からプロフェッショナルまで幅広くお使いいただけるソフトです。

●9999行×255列の巨大なカルクシート●算術関数、統計関数、財務関数、論理関数、文字列関数など116個の関数群●13種類の罫線種、斜体文字、横倍角文字、網かけ、下線、打ち消し線など、多彩な表現力●データの編集、フォーム作成、フォーム変更がスムースに行えるカード型データベース●カルクシートからワンタッチでグラフ作成●25種類以上のグラフと16種類の表示パターンを選択可能

ソフトウェア開発に役立つCコンパイラ

C compiler PRO-68K

■CZ-211LS 標準価格 39,800円

X68000のソフトウェア開発に役立つCコンパイラ(XC)、BASIC-Cコンバータ(XBAS to C)、アセンブラ(X Assembler)、リンカ(X Linker)、デバッガ(X Debugger)、アーカイバ(X Archiver)、コンバータ(XConverter)からなるツール。Human68K上におけるプログラム開発を効率よくサポートします。

●X-BASICのソースプログラムをXCのソースプログラムに変換するBASIC-Cコンバータで、X-BASICによるマシン語開発をサポート●XCはC言語の最も基本的な仕様(K&R)に準拠し、ANSI仕様もとり入れた最新バージョン。また標準ライブラリ、日本語ライブラリ、IOCSライブラリ、DOSライブラリ、BASICライブラリなど、ハードウェアをサポートした豊富なライブラリ(約700種)が用意されています。

シューティングゲーム

ツインビー

■CZ-217AS 標準価格 7,800円

ブロックゲーム

アルカノイド

■CZ-222AS 標準価格 7,800円

■各システムハウスのアプリケーションも続々登場

●Z'sSTAFF PRO-68K	58,000円	(有)ツァイト
●Kamikaze(神風)	68,000円	(株)サムシンググッド
●ビジレスAD68K	98,000円	マッシュシステム
●弥生	80,000円	日本マイコン販売(株)
●BASIC拡張関数パッケージ	9,800円	(株)計測技研
●Hyper UD	16,800円	イースト(株)
●X-Link PRO-68K	19,800円	シスポート(株)
●WINDEX	28,000円	(株)ジェー・イー・エル
●CP/M-68K	110,000円	(有)ニューウェイブ
●レリクス	7,200円	ボーステック(株)
●スペースハリアー	6,800円	電波新聞社
●魔神宮	7,800円	(株)ザイン・ソフト
●マンハッタン・レクイエム	7,800円	(株)リバーヒルソフト
●上海	6,500円	(株)システムソフト
●殺意の接吻	5,800円	(株)リバーヒルソフト
●ザ・コックピット	6,800円	(株)コムパック
●T・D・F	7,800円	データウエスト(株)
●ザ・ラスベガス	9,800円	日本デクスタ(株)
●麻雀狂時代 special	7,800円	マイクロネット
●ハウ・メニ・ロボット	9,500円	(株)アートディンク
●桃太郎伝説	7,800円	(株)ハドソン

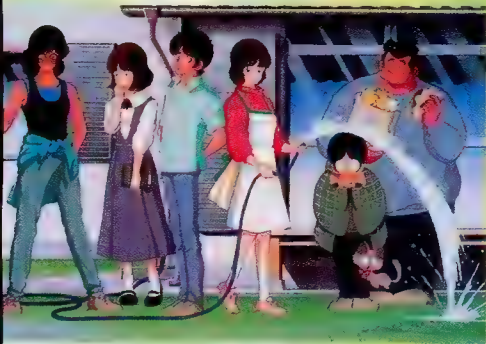
資料請求券 CZソフト LOGIN 5係

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ(株)電子機器事業本部テレビ事業部 第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)へ。

陽あたり良好！

——ひだまり荘の仲間たち——

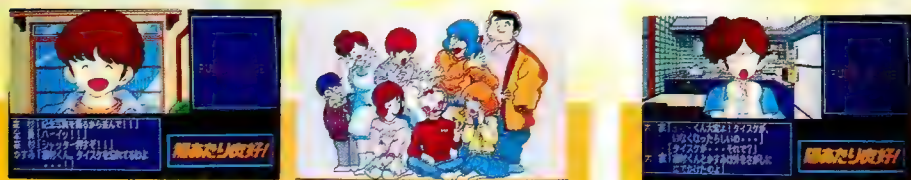
ようこそ「あだちワールド」へ

この「陽あたり良好！」の主人公はキミです。　キミの普段の生活がゲームの中で反映され、キミの言動によりみんなの喜怒哀楽が変わってストーリーの流れも変わる、今までにないアドベンチャー・ゲームです。

ゲームスタート時にキミの名前を入力したところから物語は、始まります。キミは、転校生として「ひだまり荘」に引っ越してきました。キミを歓迎するのは、大家の水沢千草を初めとする「ひだまり荘」の住人たち（岸本かすみ、高杉勇作、美樹本伸、有山高志、中岡誠）6人に自己紹介を受けた後かすみや勇作たちと様々な会話を交わすうちにキミの話し方や、答え方次第でみんなの感情や会話内容が変わり、人間関係ができてきます。

美樹本と、うちとけてつき合うようになって頼まれる圭子へ渡すラブレター…誤解から生じるかすみ、圭子の仲たがい………タイスケの行方不明………。それらをキミの努力で解消し、みんなの心をつかんだ後に迎えるHappy End。アニメB・G・Mにのせて軽快に流れるストーリー。

あなたも「あだちワールド」の住人になりませんか？

かすみちゃんとは、仲よくしておきましょう……。

こんな事してたらみんなに嫌われちゃいますょ！

このゲームの鍵を握る(?)スケベな伸クン。

MSX2 3.5" 2DD
RAM64K/VRAM128K
ジョイスティック対応
新発売 ¥5,800

これが、本当のエンディングだ！

………？

お問い合せは●〒100東京都千代田区有楽町1-2-1東宝㈱事業部パソコンゲームソフト係TEL.03(591)4557

TOHO CINEFILE-SOFT LIBRARY
SOFTWARE 東宝 CINEMATIC

●資料請求の際は、お手持ちの機種名をご明記下さい。
●店頭にて品切れの際、通信販売は郵便振替のみ取扱います。(送料500円)
ご希望の方は、振替用紙の通信欄に、商品名と電話番号を明記の上、下記までお申し込み下さい。
振替東京7-184946東宝株式会社

資料請求券 LOG-5

心を満たす先端技術——Human Electronics
けっきょく、フロッピーが欲しくなる。
パナアミューズメントカートリッジで
アイテムやレベルを共用できる、
ふたつのアシュギーネソフトだ。
「虚空の牙城」(T&Eソフト)
SW-M002 標準価格 6,800円
「復讐の炎」
SW-M003 標準価格 6,800円
パナアミューズメントカートリッ
SW-M001 標準価格 3,800円
(RAM64K、VRAM128K)
Panasonic
PERSONAL COMPUTER
FDD 2DD
2DD
A1+FD版ソフト
さらに漢字ROMで
なんと54,800円。
そこで、最初からフロッピー
がついたA1Fはどうだろう。
あのA1にフロッピーをつけて、オドロキの
54,800円。おまけにフロッピーソフトも付属。
買ったその日から、グラフィックも住所録も
いきなりできます。その上、漢字ROM内蔵、
独立10キー採用とどれをとっても明るい未来。
パナソニック MSX2 パソコン
FS-A1F 標準価格 54,800円
▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株) 情報機器部 LOG係まで。 MSX はアスキーの商標です。
A1+ジョイパッドで29,800円。
こちらはA1マークII。連射式ジョイパッド、おもしろソフト内蔵、10キー採用。
NET-WORK
ボクらの「A1クラブ」に入ろう!
A1ファンのためのパソコン通信ネットワーク
「A1クラブ」で友だちの輪を全国へ広げよう。
お問い合わせ:日本テレネット☎075(211)3441
Panasonic A1F
松下電器産業株式会社

あふれるノイズの渦の中、
渾沌(カオス)を乗り超えた詩人のように、
理性が10カウントで醒めていく。
好気心とピュアな愛は、
その一瞬をついて、
頭の中の曲じれたモラルの壁を
アップテンポですりぬける。
心のフィールドには
しだいに強力なエナジーが蘇り、
おさえきれないほど高まったパッションが
想像の扉を叩き始める。
そう、その時こそ
インスピレーションという名の魔法使いが、
僕らに創造の宝箱を授けてくれるだろう。

SUPER SOFTWARE TEAM

PRODUCED BY SYSTEMSACOM. DESIGN, COPY & ILLUSTRATION BY Mr. SOUL.

SST

▶プラネットモード

▶数々のショップモード

▶闘うキャラクター群

発売中

舞台は、大小7つの惑星と1つの人工惑星から成るプシェード星系。君は、行方不明の兄を捜すうちに、たくさんの戦いや好奇心に出逢うことになる。このプシェード星系ではそれぞれの惑星が国家を築いており、貿易を行っているのだ。君は、宇宙船で、星から星へと移動して、遭遇した相手と交渉したり、戦ったりしながら、戦力を維持するために貿易をしなければならない。多くのならず者がはびこるプシェード星系で、今、君は立ち上がり、よりハイグレードな戦術をセレクトする。唸るキャノン砲!砲火をくぐりぬける機動兵器!そして数々の武器と希望を満載して大宇宙を突き進むスペースシップ!!キミならこれらをどう使いこなすか!?

センセーショナルな本物遊戯を待っていた。スペースオペラの究極ストーリー。鼓動は熱く、もう止められない。超大作、SFウォーシミュレーションゲーム、今、新たな可能性を秘めてクライマックスデビュー。

新発売

COSMOS SOFT INFORMATION

遊びながら㈱などの知識が学べる
株式・投資シミュレーションゲーム

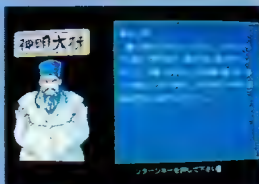
億万長者

▲株の神様

▲証券レディー

■PC-9801シリーズ■PC-8801mkIISR以降シリーズ■FM-77AVシリーズ■FM-Rシリーズ

各¥9,800 **発売中**

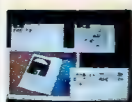
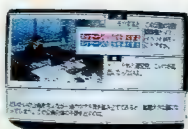
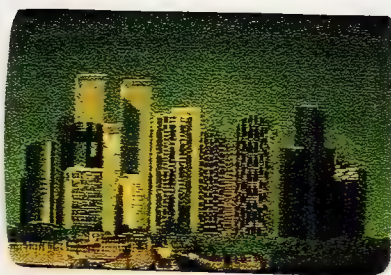
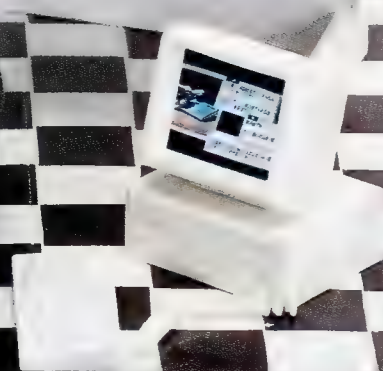
相場・投資戦略でこの乱世に君臨する知的でスリリングな大人のための戦略ゲーム

資料請求券	資料請求券	資料請求券
ウォーニング	億万長者	ザイダー
ログイン	ログイン	ログイン
5月号	5月号	5月号

●仕様は予告なく変更されることがあります。

通販 通信販売御希望の方は、現金書留で当社まで御申し込み下さい。送料は無料です。

未知との調和と創造
株式会社コスモス・コンピューター
〒150 東京都渋谷区桜ヶ丘29-24 秀和桜ヶ丘レジデンス611 ☎03(770)1821代

RUSH RUSH

PC-88・X-1・FM-7

KONNANI TAKUSAN
DOME ARIGATO〰

DOME

PC-88・X-1に続き、FM-7へと、ドーム、ゾクゾク・ワクワクの発新!!

ドームは質から量への市場攻略プランに突入した。PC-88・X-1の発売をキッカケにFM-7の登場。さらに各機種へとバトンは引き継がれる予定だ。このラッシュ、ラッシュのサコムの攻勢に、君はのんびり風呂につかっているゆとりさえ奪われるかもしれない。君のハートを君にとってのドームが熱く"Heat Beat"させるのは時間の問題だ!!

対応機種	PC-8801SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA、PC-9801全機種、SHARP X-1全機種、MZ-2500、FM-7、FM-77AV、MSX2・X68000
メディア	5"2D5枚、5"2DD4枚、5"2HD4枚、3.5"2D5枚、3.5"2DD3-4枚
グラフィック	イメージスキャナーによる画像取り込み
メッセージデータ	20万字程度(原稿用紙500～700枚)
価格	9,800円

SACOM AMUSEMENT CLUB (SAC) SACは、システムサコムを応援したいという方なら、どなたでも入会できます。入会金・会費はまったく必要ありません。入会希望の方は、住所(〒)・氏名・電話番号・性別・パソコンがあれば機種名を明記の上、ハガキまたは封書で、システムサコム内「SAC事務局」までお申し込み下さい。なお、電話によるお申し込みは受けつけておりませんので、ご了承下さい。

ノヴェルウェアテレホンサービス……TEL.03-635-5147
ユーザーサポート……TEL.03-635-7609
電話によるお問い合わせは、月～金AM10:00～PM5:00の間、お受けしております。上記以外のお電話はご遠慮下さい。

株式会社 システム サコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16
両国桜井ビル4F

ゼリアード

好評発売中

PC-88SRシリーズ PC-88VA/FA/MA対応
5"-2D・3枚組(要2ドライブ)
定価7,500円

ARPGを超越した究極のアクションゲーム！

重視されたストーリー性
謎が謎を呼ぶストーリー展開．スピーディなテンポで楽しめます．

驚異のビジュアル表現！ デカキャラが飛ぶ
今までの壁画デカキャラとは違い，飛ぶ！跳ねる!!　などの超リアルなアニメーションでプレイヤーに迫ります．88SRシリーズでのグラフィック処理の限界を目指した驚異のビジュアル表現はゲーマー必見です．

▶ゲームアーツの通信販売は，なんと翌日発送！　宅急便であなたの家まで配達します．下記の銀行口座にゲームソフト代を振り込み後，ゲームアーツまで電話でお知らせください．入金確認後，ただちに宅急便でお送りします．また現金書留もご利用いただけます．(送料無料)　住友銀行池袋支店　普通口座1102614

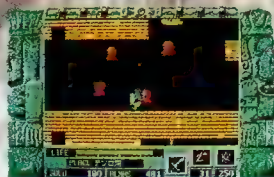
世界初の完全フルカラーピクチャーディスク

ハーフトーンもバッチリ／紙製ではありません．メディアはメモレックス社製高品質ディスク／また，価格をおさえるために究極の圧縮技術を開発．通常の圧縮ではディスク４～５枚分の内容を３枚におさめました．

心理学を応用したマップ

今までにない計算されたトラップがあなたの頭脳を直撃します．

迫力ある多彩なBGM

各ステージにマッチした迫力あるBGMが全17曲／もちろんFM音源対応です．さらにオープニングを含む３曲はサウンドボードII対応で究極のパソコンミュージックが楽しめます．また65種類以上の効果音やゲームアーツ独自のCSMトーキングシステムによりキャラクタがしゃべり，ファンタジーの世界をもりあげます．

そして感動のエンディングを迎える……

ゲームアーツのゲームは最後まで目が離せません．必ずあなたを感動させます!!

★ＮＥＣ純正２ドライブ専用
★スピードスイッチのある機種では８MHzモードで，ＰＣ－88ＶＡの場合は，スピード２，Ｖ２モードでご使用ください．
★ユーザーディスクを作成するため，高品質の5"-2Dブランクディスクが１枚必要です．

ゼリアードのヒントブックができました／

どなたにでもエンディングをご覧いただくためにヒントブックを用意いたしました．ご希望の方は①住所（郵便番号）②氏名（必らずフリガナも書くこと）③年齢 ④所有パソコン機種名を明記し，切手600円分を同封の上，ゲームアーツ『ゼリアード・ヒントブック係』までお申し込みください．

㊟ 記入もれ，または切手600円分が同封されていない場合は発送できません．

ぎゅわんぶらあ 麻雀ゲーム
自己中心派2
自称！強豪雀士編

好評発売中 5"2D 定価6,800円
PC-8800シリーズ PC-88VA対応
X1/turbo シリーズ

●β牌，VHS牌戦争を実現
●テンキーで捨て牌が選択できるようになりました!!
●盛大！「ぎゅわんぶらあ自己中心派」との併用プレイ
●ゲームアーツ特製全自動卓採用

ぎゅわんぶらあ
自己中心派

開発中！
PC-9801 シリーズ 定価7,800円
FM-7/77/AV シリーズ 定価6,800円

好評発売中 5"2D 定価6,800円
PC-8800シリーズ PC-88VA対応
X1/turbo シリーズ

●人工知能搭載！個性派雀士が君を待つ！
●アニメーション効果で原作通りに再現
●吸盤が見え隠れするタコ度判定（雀力判定機能），指導モード，オートモード付き

株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2 9 9
第一池袋ホワイトビル7F
03(984)1136

★15本からなるシナリオ。その1本1本が他のRPG1作品に匹敵する完成度の高さ。奥深いストーリーに魅了されます。

★音もRPGの大事な要素。60曲にもおよぶオリジナルBGMが、ゲームの世界をさらに盛り上げてくれます。

た。今から7、8年前に作家仲間の安田均氏から「RPGというとてもおもしろい世界がある」という話を聞いた。これがRPGとの最初の出会い。僕は、児童文学が大嫌いで、こどもの頃からSFやスペースオペラばかり読んでいた。閉じられた世界の中で、ある法則やアイテムなどを使って、イメージの中で遊ぶ。その世界が完全であればあるほどおもしろい。「ソーサリアン」は、そんな欲求を満たしてくれたような気がする。

難波弘之

HIROYUKI NAMBA '53年、東京生まれ。大学在学中からプロ・ミュージシャンとして活動を始める。現在は自己のバンド〝センス・オブ・ワンダー〟を率いて音楽活動を展開中。また、SF作家としての経歴も長く、代表作に「飛行船の上のシンセサイザー弾き」(早川書房)がある。「ソーサリアン」に挿入されている曲の中から13曲をピックアップ、自らのアレンジとプロデュースにより「ソーサリアン〜スーパー・アレンジ・バージョン」として、キング・レコードより4月21日リリース予定。

★他に類を見ないフル画面フルカラーの高速スクロール。ゲーム中のスピードが10段階に変えられるので、RPGになじみのない人でも気軽にプレイできます。

PC-8801mkⅡSRシリーズも好評発売中(5"2D/5枚組/9800円)

通信販売(送料無料)
●現金書留の場合　品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合　電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。
TEL.0425(27)6501〔ファクシミリ 0425(28)2714〕

〒199 東京都立川市芝崎町2-1-4
トミオービル

ソーサリアンに

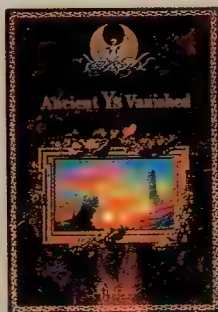
「ソーサリアン」の音楽はショッキングだった。ベンチャーズ風のものもあれば、プログレやハードロック、歌謡曲風のものまで、バラエティーに富んでいる。映像で音のインスピレーションが湧いたり、またその逆だったり。僕はそんな感覚が大好きだから、「ソーサリアン」に触れて、いろいろなイメージが自然に湧いてき

イースII

PC-8801mkIISR以降 5"2D(4枚組)/7800円

4月22日発売

イースIIはイースの続きです。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくとイースIIがより楽しめます。

好評発売中

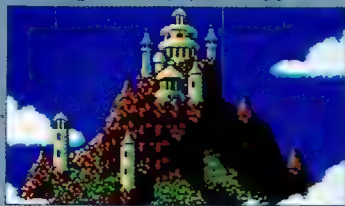
イース:PC-9801シリーズ●PC-8801mkIISR以降●X1/turbo●FM-77/NEW7●FM-77/AV●MSX2各ディスク版・7800円*シングルドライブ可
注)MSX版は通販できません、(株)SONYの独占販売です。

〒190 東京都立川市芝崎町2-1-4 トミオービル

2人の女神とは誰のことなのか？
6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは？

優しさから、感動へ。

もともと「イース」は〝I〟と〝II〟でひとつの物語になっている。だから、「イースI」のタイトルにはOmen(前兆)という言葉が記されていた。それゆえ、前作は完結しながらも、数多くの謎を残した。その謎がいま、すべて解き明かされようとしている。「イース」から感動の「イースII」へ……。

優しさはそのままに、さらに味わい深く…。「イースII」はたっぷり楽しめます。

●前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー。曲線的・立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。

●アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

●レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナ[illegible]Mが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果[illegible]ゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラと[illegible]闘いも、より迫力が増します。

Falcom
日本ファルコム株式会社
FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
ザナドゥ
XANADU
DRAGON SLAYER II
新発売
ザナドゥ
●主人公のキャラクター・パターンは、なんと392種類
●モンスターマニュアル付きの全80Pの豪華マニュアル
●208種ものパラメータを持つ100種族のモンスター群
●武器・シールド・ヨロイ・魔法はそれぞれ17種類ずつ
●かつてないバリエーションをひっさげての登場だ！
ザナドゥ シナリオII
●質・数・音色とも想像を絶する30曲の秀作BGMの数々
●大迫力のモンスター88種は、全てニューキャラクター
●注目のデカキャラは、なんと12種族にグレードアップ
●好評のマニュアル第2弾は、得するショップガイド
●ザナドゥを終了していなくてもPLAYできます
機種 / メディア / 価格
PC-8001mkIISR専用 / 5インチ2D(2枚組) / ¥7,800
PC-8001mkII / 5インチ2D(2枚組) / ¥7,800
PC-8001mkIISR/FR/MR専用 / 5インチ2D(2枚組) / ¥7,800
PC-9801E/F/VF / 5インチ2DD / ¥7,800
PC-9801M/VM / 5インチ2HD / ¥7,800
PC-9801U / 3.5インチ2DD / ¥7,800
PC-9801E / 8インチ2D / ¥7,800
X1C/F/turbo/turboII / 5インチ2D(2枚組) / ¥7,800
X1/C/F / カセットテープ(2本組) / ¥7,800
FM-7 / 5インチ2D / ¥7,800
FM-77/AV / 3.5インチ2D / ¥7,800
MSX2専用(VRAM128K) / ディスク / ¥7,800
＊ディスク2枚組の場合も、シングルドライブでプレイできます。
機種 / メディア / 価格
PC-8801/mkII専用 / 5インチ2D(2枚組) / ¥5.80
PC-8801SR/FR/MR専用 / 5インチ2D(2枚組) / ¥5.80
X1C/F/turbo / 5インチ2D(2枚組) / ¥5.80
PC 9801F/VF / 5インチ2DD / ¥5.80
PC-9801M/VM / 5インチ2HD / ¥5.80
PC-9801U2 / 3.5インチ2DD / ¥5.80
FM-7 / 5インチ2D / ¥5.80
FM-77/AV / 3.5インチ2D / ¥5.80
〒199 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル
MSX
ROM版 完全移植に成功!!
ザナドゥ発売2周年記念作品
誰もが不可能と思っていたROM版オリジナル「ザナドゥ」がついに出現!!
MSX / MSX2 / 2メガROM RAM8K
S-RAM BB機能つき
定価 ¥7,800
通信販売(送料無料)
●現金書留の場合 品名 機種名・住所・氏名・電話番号を明記して 現金書留でお申し込みください
●代金引換の場合 電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所 氏名・年齢 電話番号を明記して お申し込みください 商品お届け時に商品代金をお支払いください
TEL 0425(27)6501

FM-7/77/AV用
4月10日
新発売!

ARCHON

THE LIGHT AND THE DARK

FMユーザーの皆様、アーコンのプレイできる日がやって来ました!

やればやる程エキサイティングなアーコン。画面はシンプルだけど、友達との2人プレイは最高!知力と指先のテクニックが必要なニュータイプゲームだ!
PC-8801シリーズ5"2D
FM-7/77/AV3.5"2D・5"2D¥7,800

BPS通信 みんなでワイワイ、プレイできるミュール!

4人でプレイするおもしろさが受けて、徐々に人気が出て来たミュール。
ゲーム大会も大好評でした。ぜひ君も一度プレイしてみて下さい。

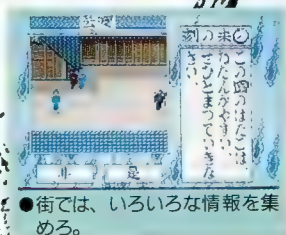
ミュールPC-8801シリーズ
5"2Dディスク¥7,800

プログラマー大募集!

只今、BPSではプログラマーを募集中です!C言語アセンブラを使って、実際にプログラムを組むことができる人、下記BPS宛までご連絡下さい!

BPS 〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3 ユニオンビル4F ………☎045(931)0151

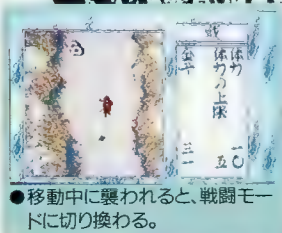
MSX2専用オリジナルソフト

●街では、いろいろな情報を集めろ。

●移動中に襲われると、戦闘モードに切り換わる。

●『国盗り』をテーマとしたシミュレーションでありながら、アクティブなアクションシーンが42画面とふんだんに盛り込まれています。

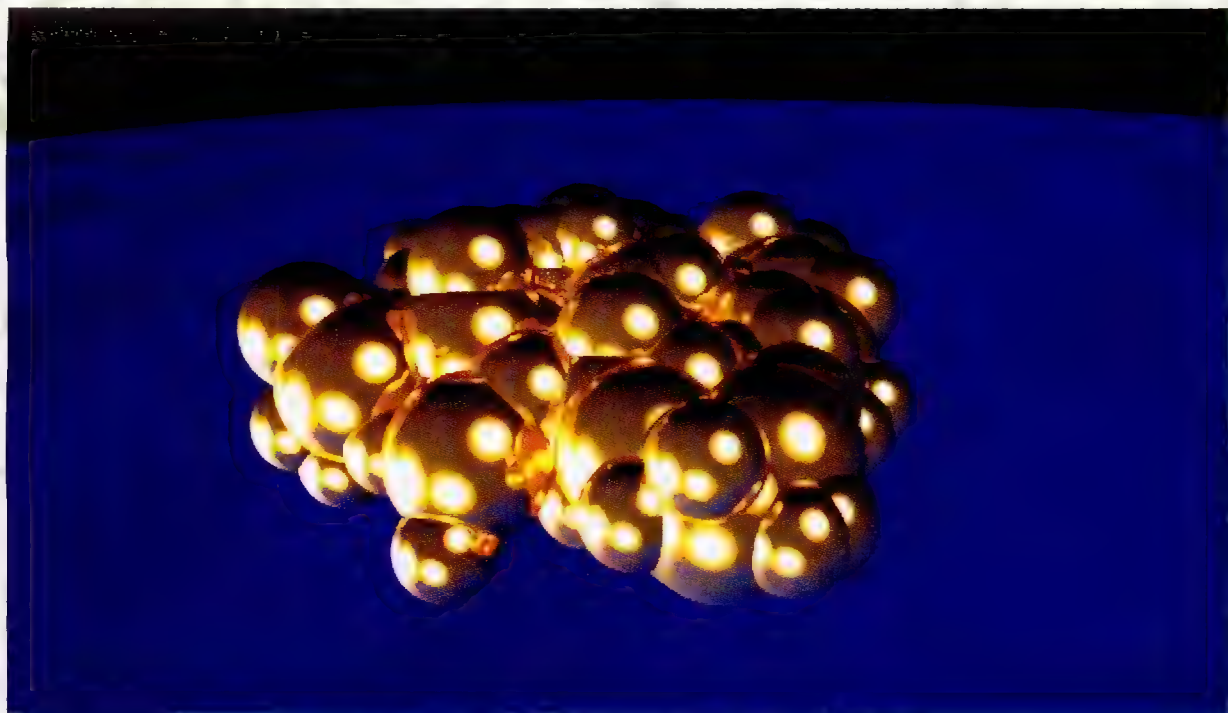
●水墨画のイメージを基調としたビジュアル、旧かなづかいによるタイトルなど、時代背景にふさわしい雰囲気を表現しました。

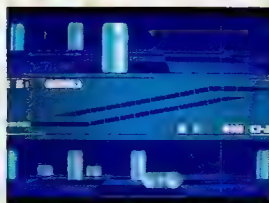
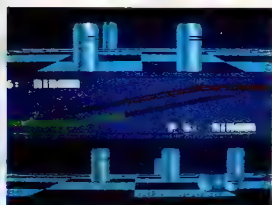
●強力音源エディタの使用による美しい音色のBGMが18曲楽しめます。

●政治情況がわかる全国モード、情報収集のための諸国モード、上下スクロールの画面の中での迫力満点のアクションシーンが楽しめるファイトモード。これらのモード選択はアイコン表示を採用しました。

新発売!!

MSX2 DISK版(3.5"2DD)￥7,800

●ジョイスティック対応

【DIRES】
―giger・loop―

ゲームは次元を超える。

どうして今までこんなゲームがなかったのだろう。
人の思考力による戦略を、コンピュータでしか実現しえない次元を超えたフィールドで楽しむ。
【DIRES(ダイレス)】―giger(ガイガ)・loop(ループ)―駒の配置や取り方など、
戦略が重要な要素となる思考型ゲームでありながら、
操作するテクニックなどアクション性も盛り込まれています。
また、キャラクターはCG技術を最大限に活かしたリアルなもの。
【DIRES(ダイレス)】―giger(ガイガ)・loop(ループ)―は、
ゲームの概念を超えた体験を与えてくれます。

画面写真はPC-9801のものです。

98版 新発売!! 16色モード使用。アナログRGBディスプレイ専用
PC-9801VX/VX21/VM21/XL/UV2/UV21/VX21
5"2HD、3.5"2HD
¥6,800
PC-9801/E/F/VF/M/VM/XA/U2では動作しません。
好評発売中 ・PC-88VA(5"2HD)・MSX2(3.5"2DD)・FM77AV(3.5"2D)

スタッフ募集
優秀な人材を求めています!

ゲームデザイナー、アニメーター、グラフィックデザイナー、SE、プログラマー、シナリオライター、サウンドクリエーター、企画営業及びアシスタント、テストプレーヤー

経験者優遇、アルバイト可
応募者の方のさまざまな条件に応じます。

当社製品の開発グループ及び未発表製品を求めています。
お問い合わせは下記電話番号まで。

TEL.03(407)4548
電話連絡をお待ちしております。

通信販売を行っております。ご注文の際には、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、必ず現金書留でお申し込みください。なお、当社はスピーディな宅急便でお届けしています。送料無料。

BOTHTEC® ボーステック株式会社

今夜も朝まで
POWERFUL
まあじゃん

雀々豪遊
じゃんじゃんあそべる!

1 ぽこまあじゃん

2 ノーマルまあじゃん

3 さすらいまあじゃん

4 エキサイトまあじゃん

カ〜ン ポ〜ン ロ〜ン! ウッフン

でーびーそあと亭

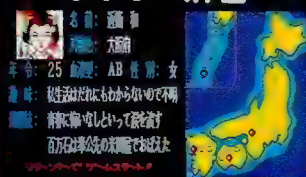
よくばりなゲームグルメたちのために
おいしく遊べる4つのモード

■PC-8801シリーズ 5"2D(2枚組)
■PC-9801シリーズ(要漢ROM)
5"2DD(2枚組) 5"2HD 3.5"2HD
■X1ターボシリーズ 5"2D(2枚組)
■各6,800円

新発売!!

さすらいまあじゃん
劇画タッチのストーリーデモ付

さすらい麻雀

エキサイトまあじゃん
ちょっとHにエキサイト

ぽこまあじゃん
誰でも遊べる絵あわせゲーム

ノーマルまあじゃん
いたって普通の2人麻雀

dB-SOFT

戦略的

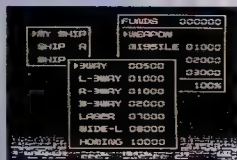
ストラテジックシューティングゲーム

状況が一目でわかるレーダー。

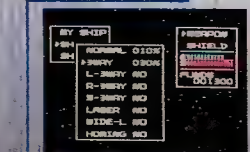
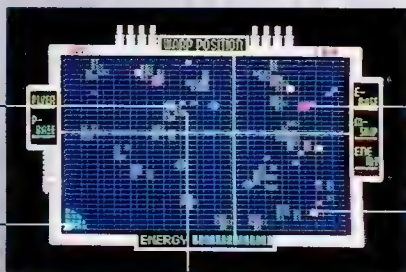
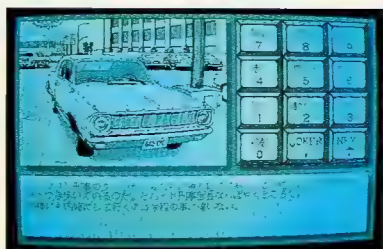
戦略は、ここから始まる!

■ MSX2 専用
1メガROM 6,800円
(VRAM128K以上)

新発売!!

P-BASE (プレイヤーベース・味方の基地)
エネルギー補給 武器の生産!

PLAYER (プレイヤー機+オプション)
3機の強力フォーメーション!
プレイヤーと同等の武器がつけられるオプション。しかも無敵!使い方次第では、すごい力を発揮する。

M-SHIP (敵母艦)
最後の攻撃目標だ!
母艦をすべて破壊すると、ゲームクリア。しかし、かなりのパワーが必要だ。

E-BASE (エネミーベース・敵の基地)
敵を続々、生産中!
プレイヤー機がある程度、強くならなければやっつけられない。

ENEMY (敵キャラ)
戦うか、逃げるか!あらかじめ表示される敵データ。
1ヶ所に4つの敵部隊。レーダー上では、そのコードネームが、出現前には、そのデータが、表示される。もちろんワープも可能。

シンキングラビット：
「ジャック／ラスベガス連続殺人」画面写真

うさぎの新作は、タケルオリジナルアドベンチャー「ジャック／ラスベガス連続殺人」

次頁

なぜか新作ラッシュのシンキングラビットです。今月の速報は、ソフトベンダー タケルオリジナルアドベンチャー「ジャック／ラスベガス連続殺人」。ロサンゼルスのホテルで殺人事件が起きた。現場に残された古い野球帽。同様の殺人事件がサンフランシスコ、サンディエゴでも発生していた。犯人の目的は？ ラスベガスで何があったのか？ ミステリー120%の「ジャック」PC-88シリーズ用は6月発売予定です。ディスク・ミステリー第5弾「映画狂殺人事件」はもうしばらくお待ちください。「カサブランカに愛を」MSX2版はただいま好評発売中です。

〒665 宝塚市中州1-2-24-503 ☎0797-73-3113

お待たせ致しました!! 7日間だけ、宝石泥棒になってほしい！

2頁後

ハミングバードソフト久々のアドベンチャーゲーム「アグニの石」。真紅のエメラルドを狙って、豪邸にもぐり込んだ泥棒の物語。宝石に秘められた哀しい歴史、屋敷に住む人々の絡み合った人間模様。そして何よりも新鮮なのが、リアルタイムを追求したゲームシステム。登場人物の1人1人が屋敷や町の中を動き回り、自分の意志で行動し、生活しています。いきいきとして、まるで生きているかのような彼らと共に喜び、そして泣いてください。名付けてライブアドベンチャーゲーム。ゲームの中で待っています。

Humming Bird Soft™

〒530 大阪市北区曽根崎2-2-15 ☎ 06-315-8255

ハミングバードソフト：「アグニの石」画面写真です。

コンバットシミュレーター「バトルゴリラ」発売いよいよ迫る！

4頁後

さて、先月に引き続き、新作「バトルゴリラ」の紹介です。このゲームは、1マップ内の敵を全滅させることにより、あなたの歩兵としての能力が評価されます。より高い評価を得るためには、敵の配備に応じて、ナイフからミサイルにいたるまで、現代歩兵の武器をいかにうまく選択し、使いこなすかがポイントとなります。マップは、現在のところ8枚入る予定です。コンバットシミュレーター「バトルゴリラ」戦闘開始まであとわずか。腕を鳴らしてお待ちください。

〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11 ☎ 06-326-8150

クリスタルソフト：「バトルゴリラ」画面写真です。

欲しいソフトが近くのショップにない。
そんな時、すぐに郵便局へ。

ハイテクゆうパック

簡単な手続きで、トリニティのソフトがお手元に届きます。

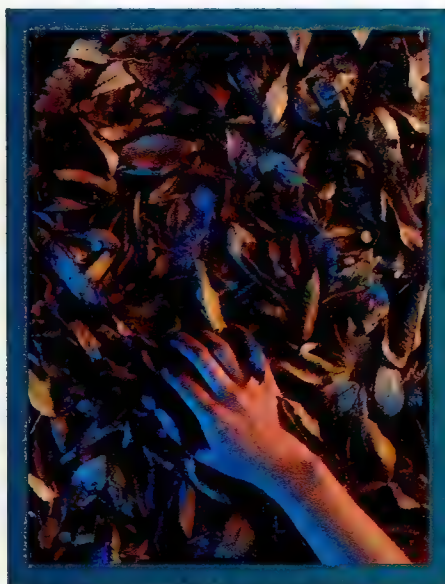
パソコン仲間にうれしいニュース。トリニティ各社が発売しているソフトがお近くのショップにない場合、郵便局で申し込んで買えるようになりました。
申し込みは簡単、あなたが欲しいと思うソフト名、会社名、その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を窓口に差し出すだけ。欲しいソフトが一週間ほどで届きます。

映画狂殺人事件

soft office
THINKING RABBIT
〒665 宝塚市中州1-2-24-503☎0797-73-3113

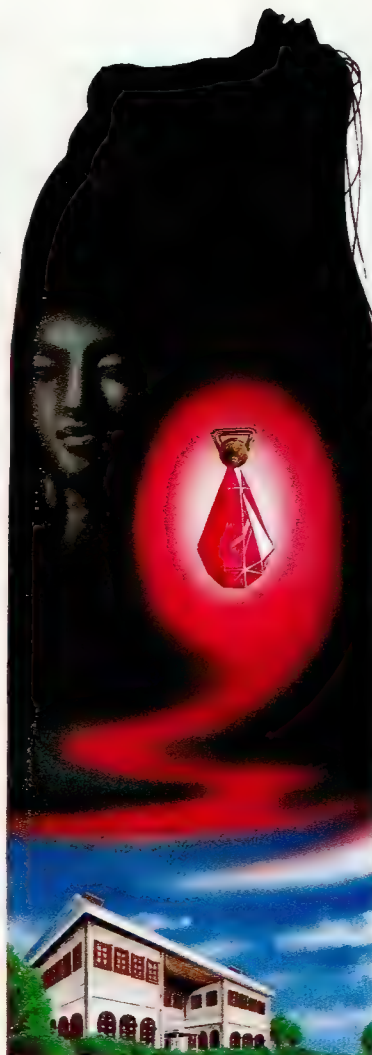
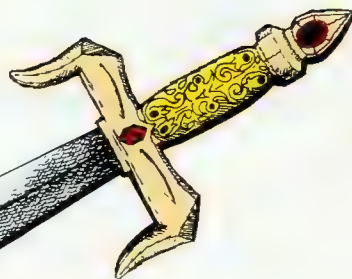
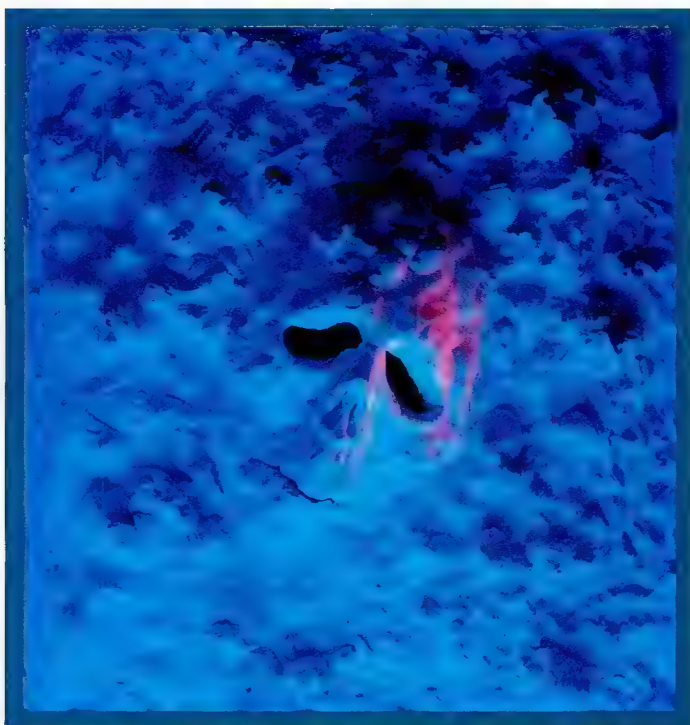
たいへんながらくお待たせいたしました。
ディスクミステリー第5弾、
いよいよ封切りです。

NOTE.

その日、ハリウッド映画人達に1枚のピンク色の召喚状が届いた。時は1947年9月23日。第2次世界大戦もまだ覚めやらず、赤狩りと称して、多くの文化人が危険人物の烙印を押され、弾圧され、更迭された暗黒の季節の始まりであった。映画界もまた例に洩れず、全ての作品が政治的な検閲を受けた。そして危険思想ありとみなされた監督、脚本家などには常時監視の目がひかり、上映禁止となる映画も相次いだ。チャーリー・チャップリンが、アルフレッド・ヒッチコックが危険人物として幾度となく審問会の被告席に立たされる…この状況はハリウッド映画界にとってもまさに暗黒の季節そのものであった。

その年の12月3日、ひとりの映画好きな富豪がこの状況を憂い、弾圧を行っている「非米活動調査委員会」に対し、抗議の意味をこめて自ら映画を製作することを発表した。あらゆる事業、または福祉活動に対し援助を行い、地元では名士として知られながらも、いままで決して人前に姿を現すことがなく、謎に包まれた私生活を送っていたその富豪、ヒューバート・P・ローズが自ら記者達の前に姿を見せ、発表したのである。彼が姿を見せたことに対し慌てふためく記者たちをよそに、彼は「映画を大衆の手に取り戻さねばならない」と熱く語ってみせたのだった。

そして、記者発表から1週間の後、撮影は開始された。名付けられたタイトル、「**映画狂殺人事件**」のクランクインである。

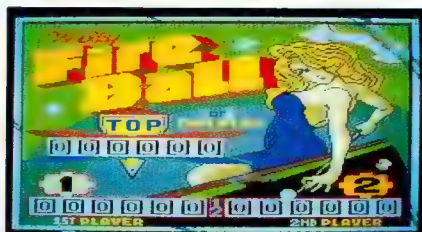
近日発売

PC-9800シリーズ
PC-8800シリーズ
¥7,800

神隠しか、悪魔の仕業か、
これぞ、ラプラスの魔なり。

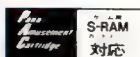
ホラーロールプレイングゲーム

原作●安田　均
音楽●小坂　明子
●PC-9801F以降・5"2HD,5"2DD
●PC-9801Uシリーズ・3.5"2HD,3.5"2DD
■ディスク1枚組■定価￥7,800
●PC-8801SR TR/FR/MR/FH/MH/VA FA/MA
●X1シリーズ・5"2D ■ディスク2枚組■定価￥7,800

やけどしそうなゲームだぜ！

ファイアボールを知ってるか。
究極の3Dピンボール。MSX2に、新登場だ。
さあ、バチバチ、ビュンビュン 行くぜ〜！

●VRAM128K 定価￥6,800
(ジョイパッド対応)

Fire Ball

S-RAM対応

 マークは、アスキーの商標です。

祝日は、ハミングバードソフトスタッフによるおもしろテープが流れています。
銀行振込/住友銀行梅田新道支店　普通預金No.211843株式会社エム・エー・シー
と、著作権法により処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、ご注意ください。
ましょう。くわしくはお電話でお問い合わせください。

〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

4月27日発売予定

コンバット シミュレーター バトルゴリラ

PC-8801SR

TR/MR/FR/MH/FH/MA/FA専用（VA不可）

■5″2Dディスク(2枚組)

■2ドライブ必要

■定価／7,800円

プログラマー募集

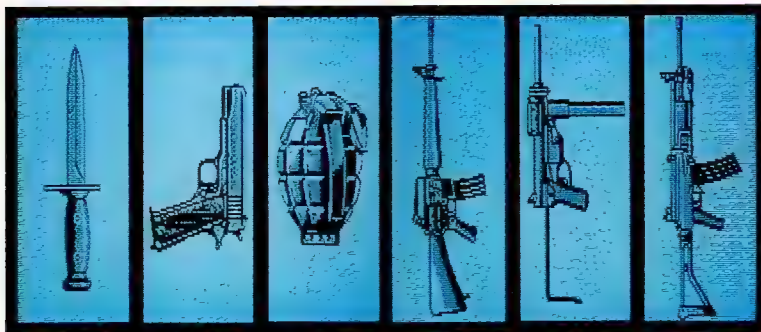
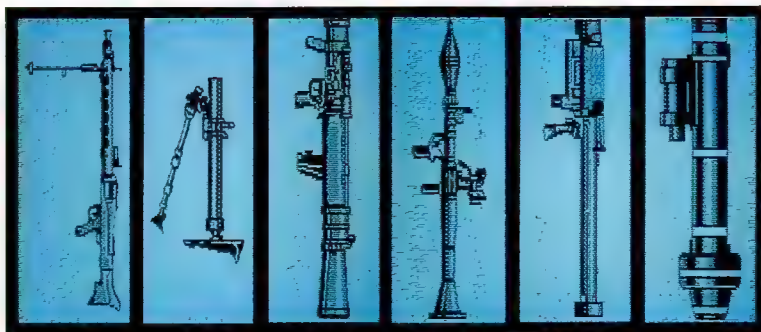
◎アルバイトのプログラマーを募集しています。
通勤可能な方。
ご応募の際には、アセンブラで書かれた自作のゲームソフトを一本お送り下さい。

音楽スタッフ募集

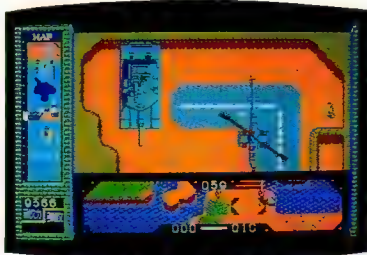
FM音源の音色データ作成、ミュージックデータ入力、そして曲のアレンジができるアルバイトの方を募集しています。あなたの才能をお待ちします。
まず、TELにてご連絡下さい。

指令0119：壊滅せよ。

12種30の武器を使いこなせ!!

あなたは12種類30の武器の中から、一定の武器を選ぶことができる。そして、それぞれの武器の特性を最大限に引き出すことが要求される。

ナイフ（1種類）　自動拳銃（2種類）　手榴弾（2種類）　ライフル（6種類）　短機関銃（3種類）　軽機関銃（2種類）

中機関銃（2種類）　迫撃砲（2種類）　無反動砲（3種類）　ロケットランチャー（3種類）　対空ミサイル（2種類）　誘導ミサイル（2種類）

地形をよみきれ!!

バトルシミュレートコースは全部で8コース。当然重い武器をもったまま、歩行困難な地形（草むら等）を進めば機動力は低下する。地形にあった武器選択が必要だ。

…そして バトル!!

戦闘中はまず、安全地帯を確保し、敵のデータを慎重にチェックしながら 最小限度の攻撃で敵をかい滅させる。

※この広告の画面写真は開発中のものですので、実際と異なることがあります。

クリスタルソフト株式会社
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11
☎大阪（06）－326－8150
ユーザーサポート
月曜～金曜10：00▶17：00

〈通信販売のお知らせ〉
1現金書留の封筒を用意する。2ご希望の商品名、機種名、メディア、そしてあなたの住所、氏名、電話番号を書いた紙を入れる。3商品の代金を入れる（送料は無料です。）4郵便局へ持って行く（速達も可!）あとは、ゲームが届くのを待つだけです。一週間程でお届けいたします。

ミスター
Mr.プロ野球

プロ野球シミュレーション

PC-8801SR
TR/MR/FR/MH/FH/MA/FA専用

■5"2Dディスク(2枚組)■2ドライブ必要
■定価／9,800円(スコアブック付)

4月30日
X1シリーズ／X1turboシリーズ用
(要 漢字ROM,2ドライブ専用)
TAKERUにて独占発売……………………7,500円

6チーム選択しリーグを編成する。

各チームのユニホームを選択する。

選手の名前も変更可能。

対戦相手が表示される。

試合を行なう。

本日の3試合結果一覧。

チームを強化する種々な手段。

あなたはチームの監督として、対戦チームの詳細な情報に合わせて起用選手を決定。まさに近代野球のような情報戦。

投手交代、代打、代走、守備変更もちろんOK／対戦中に他球場の試合進行状況を居ながらにして刻々入手。

観客動員数がチームの勝敗に大きく影響。監督はよりシビアなマネジメント感覚も要求される。

斬新なアングルのマウンドが試合によって反転。より監督の視点に近づいた大胆な画面設計。

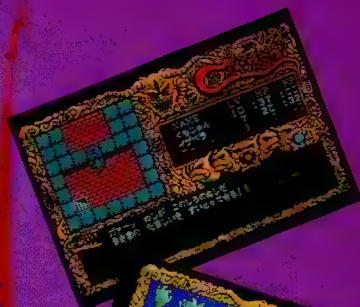
本格的
ロールプレイングゲーム
クリムゾン
PC-8801SR
TR/MR/FR/MH/FH/MA/FA

■5"2Dディスク(2枚組)■2ドライブ必要
■定価／7,800円(モンスターカレンダー付)

クリスタルソフト株式会社
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11
☎大阪(06)-326-8150
ユーザーサポート
月曜～金曜10:00▶17:00

〈通信販売のお知らせ〉
1現金書留の封筒を用意する 2ご希望の商品名、機種名、メディア、そしてあなたの住所、氏名、電話番号を書いた紙を入れる 3商品の代金を入れる(送料は無料です) 4郵便局へ持って行く(速達も可！) あとは、ゲームが届くのを待つだけです 一週間程でお届けいたします

TAKERU
独占発売
X1シリーズ
X1 turboシリーズ

TAKERU ORIGINAL SOFT
このソフトは武尊でしか買えません

本格的ロールプレイングゲーム
クリムゾン

■5"2Dディスク(2枚組)
■2ドライブ必要
■ジョイカード対応
■TAKERU価格/5,800円
(モンスターカレンダー付)

X1シリーズ
X1 turboシリーズ

バドーラの勇気
ラプノスの正義
ゴライアの力
この3つを持つことが勇者の証だ!
かげろう、氷、闇、光、炎、この伝説の5つの宝玉を集めた者のみクリムゾンの真の姿を見ることができる!

FM音源ボード対応

ゲーム終了者
先着1,000名様に
BGMディスク
をプレゼント!!
●お問い合わせは
TAKERU事務局まで。

このソフトはTAKERUでしか買えません。

「クリムゾン」X-1シリーズ用5"2D版の通信販売をご希望の方は、下記のブラザー工業株TAKERU事務局へお問合せください。

企画・制作
クリスタルソフト株式会社
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11

販売
ブラザー工業株式会社　TAKERU事務局
〒460 名古屋市中区大須3-46-15 TEL. 052-263-5895

THE WRATH OF PHANTA

ニカデモス

ファンタジ

マイトアンドマジック完了者

おめでとうございます。
以下の方々がマイトアンドマジックを
見事コンプリートされました。(敬称略)

1月19日～2月20日に到着した方のみ掲載しています。

大分県大分市 立山智彦

NEW WORLD COMPUTING, INC.

絶賛発売中!!

神奈川県川崎市 野沢 亙

東京都目黒区 有藤慎一

東京都目黒区 渡邊秀生

愛知県愛知郡 北村克史

京都府綾部市 元山雄己

大阪府吹田市 Rainstorm

広島県福山市 藤井 優・藤井崇徳

君はもうマイト アンド マジックを体験したか。

PC-9801シリーズ
(2DD・2HD/5インチ・3.5インチ)
PC-8801シリーズ(SR以降)
FM77AVシリーズ(3.5インチ)
X1シリーズ(5インチ)

価格 ¥9,800

岐阜県本巣郡 岩田英樹

広島県山県郡 須安治彦

神奈川県横浜市 内藤伸一

茨城県下館市 大杉 涼

千葉県野田市 宇野正人

大阪府大阪市 斉藤和重

大阪府柏原市 清水宏眞

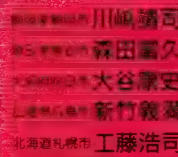
宮城県角田市 篠原 勇

東京都台東区 萩原恒芳

北海道札幌市 石原一史

兵庫県神戸市 山本智子

千葉県長生郡 清戸成夫

千葉県千葉市 鈴木克己

東京都清瀬市 大谷元貴

大阪府大阪市 住田 守

兵庫県芦屋市 松原 明

東京都大田区 瑞慶覧 辰

新潟県新井市 平井昭雄

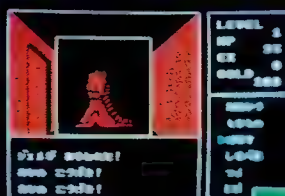
長野県木曽郡 池上 博
泉谷 治
石坂信吾
東京都大田区 清水 吾
赤間和弘
川嶋靖司
船木義信
森田喜久
中村元男
大谷康史
亀谷光正
新竹義満
北原岳行
北海道札幌市 工藤浩司
静岡県静岡市 斉藤 剛
永野義道
向井 清
京都府八幡市 符川朋之
大分県別府市 梶山秀雄
福島県郡山市 石橋弘行
埼玉県志木市 飯島善詔
岡山県岡山市 戸川和史
安福 顕
松倉正雄
山本裕二

マイトアンドマジック コンプリートの認定書贈呈は3月15日をもって締切らせていただきました。たくさんのご応募ありがとうございました。

マイトアンドマジックが MSX2 でプレイできる!!

マイトアンドマジック MSX2用 7月発売予定
状況により発売が遅れることがあります。

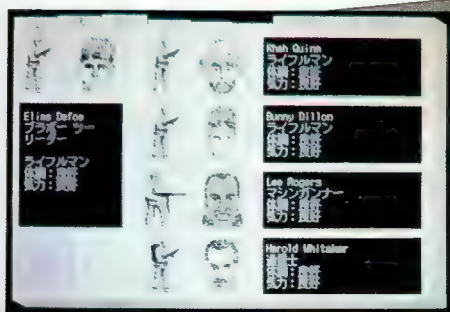
STARCRAFT

ディープダンジョンII©
勇士の紋章©
暗闇が爪を研いで待ち構えている。
Iをプレイした者だけに
IIのすべてが見える。
ディープダンジョンII
勇士の紋章
4月2日発売開始！
¥6,800
MSX
MSX2
・要RAM16KB以上
スキャップトラストでは通信販売を受け付けております。送
ScapTrust
東京都渋谷区神宮前5-42-1
81

VIETNAM

1968

「ベトナム−1968」

4月下旬上陸開始

PC-9801シリーズ 5"2HD、3.5"2HD(2枚組)

¥9,800

●要RAM384KB以上

・操作性が良いので、マウス、キーボードどちらでも簡単に操作ができます。

・リアルなグラフィック、そして草を掻き分ける音虫の声などのリアルなSEが臨場感を盛り上げてくれます。

・よりリアリティを持たせるためにヘックス画面は使用していません。立ったとき、中腰のとき、伏せたときと視点によってグラフィックの見え方が違うなど、さながらジャングルの中にいるように感じさせてくれます。

傷痕でしか語れない青春がある。

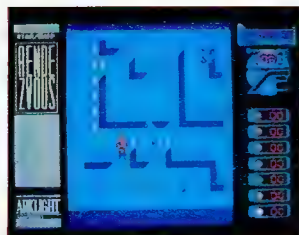
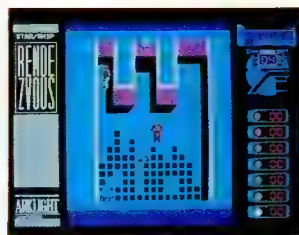
1967〜68ベトナム、カンボジア国境付近。むせかえる熱気に覆われたジャングルが、理性を蝕んでいく。恐怖、疲労、憎悪、そして悲惨。まさに極限状態だ。巧妙に潜む敵兵。仕掛けられたブービートラップ。敵はそれだけではない。肩に食い込むアリスパック。殺意を剥き出しにした自然。銃声と絶叫があたりに響く。ブラボー中隊、第2小隊ーブラボー2ーに所属する、小隊長、分隊長、そして兵士34名中1人を選んでキミは作戦行動を開始する。兵士の行動はもちろんのこと武器、弾薬、装備品に至るまですべてをリアルにシミュレート。いま、キミはジャングルの真っ只中に放り出される。

ヘックス表示の時代は終った！

STAR SHIP スターシップランデブー
RENDEZVOUS

謎めくほど、美しさは深くなる。

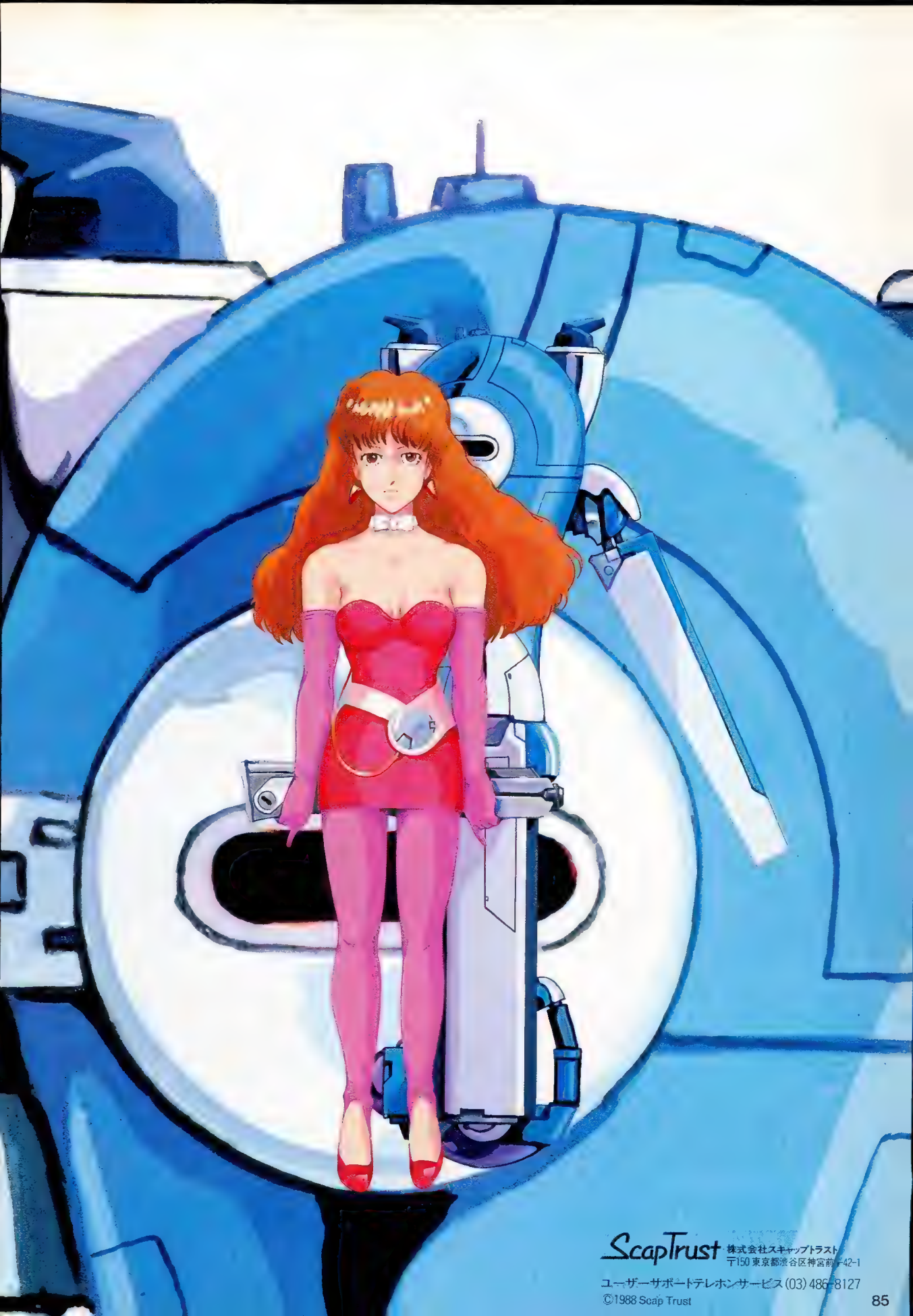
無限に広がる宇宙。まるで漂うように浮かぶ一隻の宇宙船。
果たして何のために、そしてどこへ行こうとしているのか、
それは誰にもわからなかった。
謎に満ちたその宇宙船にキミは単独で乗り込んで行く。
迫力満点のアクションシーン、
そして美しすぎるほどリアルなグラフィック。
妖しいまでの魅力をふりまく乗組員。
キミを不思議な感動で虜にする『スターシップランデブー』。
キミはこの宇宙船で何を見るのだろうか。

素早く次のシーンへ突入するか、アイテムを集めてからにするのか アクションシーンでは 戦略が必要になってくる
・乗組員の女[illegible]たちを捕らえるときには、タイミングが鍵となる
・豊富なグラフィック画面はすべてがアニメーション コンピュータゲーム初の新鮮な興奮を与えてくれる
・オリジナルサウンドトライバーによるスプレンディッドな全10曲のオリジナルサウンドがゲームを盛り上げてくれる

(画面写真は開発中のものです。)

スターシップランデブー

- PC-9801シリーズ
- 5"2HD、3.5"2HD
- 要RAM 256KB
- 専用高解像度ディスプレイが必要です。
- FM音源ボード対応。
- ジョイスティック対応。

¥8,800

COPYRIGHT AND PRODUCED
ARK LIGHT
[áːrk láit]

ScapTrust
株式会社スキャップトラスト
〒150 東京都渋谷区神宮前 -42-1
ユーザーサポートテレホンサービス (03) 486-8127
©1988 Scap Trust

近日公開

アドベンチャーゲーム
めぞん一刻
完結編
〜さよなら、そして…〜
© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

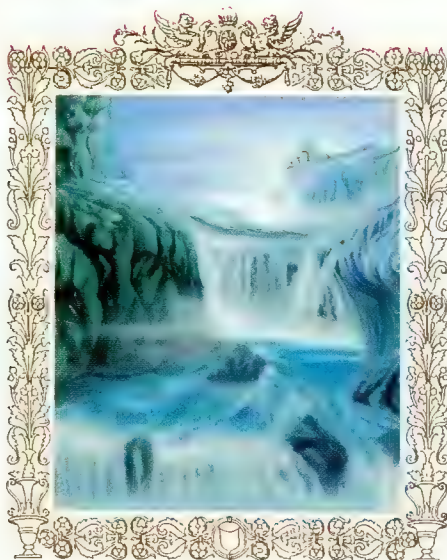
3Dシューティングゲーム
亜空戦記
GRIFFON
THE ROSE STORY
グリフォン
「こんな戦争、誰がはじめたんだろう…」
彼女はコックピットで、ふとそんな事を思った。
移住者達の努力の結果、惑星
人類最初の植民星"太陽系第10番惑星アンナ"。
アンナは太陽系で一番の楽園へと変化した。
惑星アンナの緊急通信回路のランプが点滅した。
そして長い月日が流れたある日、
コノホシノニンゲンハ ワタシガシハイシタ。
"ワタシハマザーコンピュータKEL-13、
ワクセイ<アンナ>ノムジョウケンアケワタシヲヨウキュウスル"
そして母星とアンナの間に長い戦い
もちろんアンナの住民達はこの要求を断った。
が始まった。そして彼女はKEL-13を破壊し母星の人々を救出するために、最新兵
器である可変アブダンパー"スレイブ・ガンナー"で飛びたった。
美しいグラフィックス!リアルなアクション!
近日発売予定!
MSX2版 2メガロム
¥6,800
ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

AN EPOCH-MAKING GAME

（グランド・マスター）

失われた宝珠の伝説

SUPER EXCITING GAME OF ROLE PLAYING.

新発売!!

神が始めて地上に舞い降りたと伝えられる大陸「クランツ」――。との地よりも最も祝福を与えられた地。しかし、時の流れは人々の生活にも変化をもたらした。「神の力」とも崇められた魔法の力「Power」は、次第にその威厳と効力を無くし、それに代わり「科学」という名をもつ力がこの地をとりまき始めた……

- ▶キャラクターは、マルチパーティで、それぞれバラハラに動くことができる。
- ▶場所の概念によってのパーティの人数の組み合せ可能。
- ▶セーブ機能をフルに使ってPLAY可能。
- ▶シナリオ重視によりゲーム展開は、かなり変化します。
- ▶マジックPOINT廃止‼
- ▶シンプルな画面構成。

新発売
■PC9801シリーズ（5"2HD/3.5"2HD2枚組） ￥9,800
※RAM要384K以上
■X68000（5"2HD2枚組） 4/15発売予定 ￥9,800

本格派ロール・プレイング・ゲーム

STRATEIC ROLE RLAYING

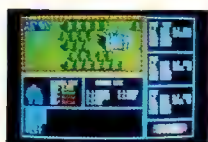
ACT 1 TIME TELLS NO LIE

A MYSTIC VISION

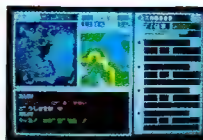
（ヨトゥーン）

THIS EXCITING GAME MUST SURPRISE YOU.

新発売!!

赤道の少し北にはずれると、バラマン島がある。そのバラマン島をおさめる王“カルジス・ファーブ”は腕のたつ戦士たちを探していた。それというのも、カルジス・ファーブの娘“サマラ・ファーブ”が悪の修道師たちに呪いをかけられ、絶命間近たと言うのだ。悪の修道師たちとの戦いを引き受け、姫の呪いをとかなければならない。相手は魔法を自由にあやつる手強い相手だ！さあ冒険へ旅立て!!

- ▶オリシナルキャラ（今までにないオリジナルキャラ）100以上。
- ▶会話かこのケームのカキをにぎります。
- ▶モンスターとも会話かてき説得することも可能。
- ▶武器の数たけても100以上。
- ▶数々ある謎か次から次へと君を襲う。

■PC-8801SR/FR/MR/FH/MH/VA（5 2D2枚組）		発売中	￥7,800
■PC-9801シリーズ（5 2HD、5 2DD、3.5 2HD）	4/15	発売予定	￥7,800
■X1シリーズ（5 2D）	4/9	発売予定	￥7,800
■MSX2（3.5 DD）	5/7	発売予定	￥7,800

時は流れる、幾多の闘いをのみこんだままに……
今幕を開けようとしている闘いは悪しき神が地上に妖魔軍団を送り込んだ所から始まる。
剣と魔法の時代、MILNUS（ミルナス）と言う平和な土地を納めるTYRANT（タイラント）城の王CARTING（カーティング）に一人の王子が誕生した。
果して君は神より選ばれし仲間を捜しだし妖魔を滅ぼすことかできるだろうか。　いったい魔神宮はどこにあるのか……

■X68000（5″2HD2枚組）	発売中	￥7,800
■PC-9801M/VM（5″2HD2枚組）	発売中	￥7,800
■PC-9801UV（3.5″2HD2枚組）	発売中	￥7,800
■PC-9801F/VF（5″2DD2枚組）	発売中	￥7,800
■MSX2（3.5″2DD）	新発売	￥7,800

株式会社ザイン・ソフト　〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1 TEL（0794）31-7453

本格派シミュレーション・ウォー・ゲーム

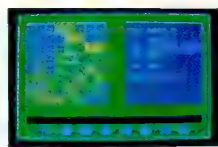
SIMULATION WAR GAME

HIDEGER

(ハイデッガー)

A CRISIS OF ALL MANKIND

西暦1995年、地球は核の炎に包まれ人類及び生物の99%は死に絶えた。わずかに生き残った人々はこの悲劇を防ごうと一人の男を過去へと送り込んだ。
西暦1988年、陸上自衛隊北部方面航空隊が新年初訓練を行っていた。未来より送り込まれた男は、現代では陸上自衛隊北部航空隊長になっていた。彼は、この日1月6日PM4：00、空をゆがめ自衛隊員を……自衛隊員がたどり着いたのは、1946年、第二次世界大戦後の日本であった。
このGAMEは、新型最新の装備をもった飛行部隊を使用して、歴史を変え、核戦争を防ぐのが目的です。どう戦略していくのかは、あなた次第です。

- ▶コマンド入力にアイコンを使う。
- ▶プレイヤーの運、状態などを初期設定することによりGAME展開に変化をもたらす。
- ▶メッセージウィンドゥに状況に応じたメッセージが流れる。
- ▶ユニットには、陸・海・空の種類があり、攻守の別もある。
- ▶ユニットの売買は、都市にプレイヤーがいる時以外にも商人と連絡をとることにより可能。
- ▶プレイヤーはGAME上ではひとつのユニットとして扱われる。

■PC-8801mkII SR以降 4/28発売予定 ¥7,800
■PC-9800シリーズ(5"2HD、5"2DD、3.5"2HD) ¥7,800
■X1シリーズ(5"2D) 5/10発売予定 ¥7,800

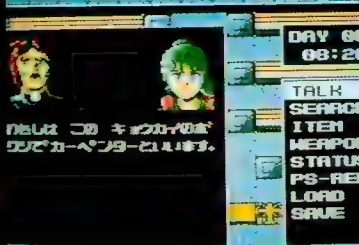
おもしろおかしい大冒険

ACTION ROLE PLAYING GAME

好評発売中!!

バスタード
SPECIAL

●通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。(送料サービス)
●スタッフ募集〃 Z-80/6809のわかる人どしどしご連絡ください。

CROSS MEDIA SOFT
快感満開！
MSX2
でトローリング!!
ポイントを決める。
負けるな！三平。
ホテルで作戦会議。
好評発売中!!
本格的スポーツ・フィッシング・ゲーム
釣りキチ三平
〜ブルーマーリン編〜
「大海原にクルーザーを出して大物釣りに挑戦したい！」
そんな夢を実現してくれる本格的スポーツ・フィッシング・ゲームの登場だ。釣り漫画の第一人者「矢口高雄」先生のあの「釣りキチ三平」になって、世界中の腕自慢が集まる前後5日間の大会でどれだけの大物を釣り上げることができるか？ マーリン（カジキ）と君との壮絶な戦いが今、始まった……。
MSX2（VRAM64KB以上） メガROMカートリッジ■定価6,800円
©矢口高雄/日本アニメーション/講談社 ©1988 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. MSXはアスキーの商標です。
大評判の面白さ！超大作コンバット・ホラー
しりょうせんせん
死霊戦線
WAR OF THE DEAD
ある日突然平和な街「チャニーズ・ヒル」を襲った謎の怪異現象、
想像を絶する奇怪なクリーチャー群、一体この街に何がおこったか！
●メインマップ、サブマップ併せて180画面の広大なエリア
●バトルモードのキャラは全て空前のデカキャラ●武器は全て現用兵器
●成すべきことは生存者のメッセージから知れ！
©FUN PROJECT, INC. 1987. MSXはアスキーの商標です。
好評発売中!!
MSX2 2メガビットROM S-RAM搭載
RAM64K以上 VRAM128K以上 ■¥8,800
▶PC-8801版近日登場！

CROSS MEDIA SOFT

ステレオ12音源の迫力とデジタルサンプリング機能の興奮を作る音楽ソフト

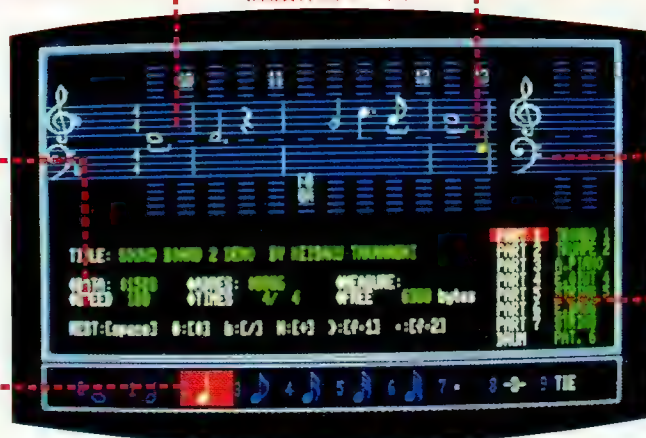
ミュージアム サウンドボードII
MUSIUM SOUND BOARD II

NECサウンドボードII対応 音楽のワープロ

- ■NEC「サウンド・ボードII」によるFM音源6声、ドラム・サウンド6声、デジタル・サンプリング音1音のステレオ同時演奏を実現／
- ■曲作りも何もかもが簡単。ワープロ感覚で楽譜作成ができます。
- ■楽譜作成（音符入力）を行いながら、FM音源音色作成、リズム・パターン作成、ADPCMによるデジタル・サンプリング録音が可能。
- ■その他、楽譜印刷、自動演奏、ファイル・ユーティリティの各モードを装備。

〈楽譜作成モード〉

楽譜スクロール● 演奏と同期して楽譜が流れて行きます。目で見て、耳で聞いて入力確認ができます。

入力情報部● 曲のタイトル、テンポ、拍子、入力データ内容、入力残数が表示されます。

音符選択メニュー●

●音符入力部 音符入力は数字キー（音符長指定）とカーソル・キー（音程指定）による2キー指定。さらに、パソコン・キーボードのピアノ鍵盤対応化と2タイプあります。3連符、タイ、アクセント、スタカート等はワンタッチ入力。

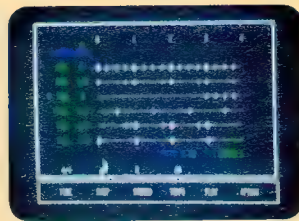
●演奏部 楽譜作成中の演奏は、指定パートを楽譜スクロール、他全パート音符リアルタイム表示。もちろん、小節指定、パート指定による演奏も可能。

●演奏情報部 演奏と共に指定された音色名、リズム・パターンが表示されます。

プリセット・データ+デモ・ミュージック

●リズム・パターン〜ロック、ポップス、サンバ、ボサノバからマーチ、バラードまでいろいろなジャンルのリズム・パターンが全64種類。●サンプリング・データ〜ピアノ、バイオリン、トランペット等のリアルな楽器音から人の声等の効果的な音までが全32種類。●FM音源音色〜ピアノ、ベース、ブラス、ストリングス等FM音源ならではの音が64種類。●デモ・ミュージック〜全音源をフルに活用したデモ曲を収録。

〈FM音源音色作成モード〉

- ●内蔵FM音源は6パート使用。音色作成は楽譜入力中、随時実行できます。
- ●1曲中に使用できるFM音源音色数は32音色。1音単位での音色指定も可能。
- ●音色作成方法はすべて数値入力。作成中の音色モニターは音色を確認しながら可能。

〈リズム・パターン作成モード〉

- ●バス・ドラム、スネアドラム、リムショット、タム、シンバル、ハイハットと内蔵リズム6音によるパターン作成ができます。
- ●1曲中に使用できるリズム・パターンは64種類。パターン作成の操作方法もラクラク簡単。
- ●楽器単位での左右ステレオ出力、1ステップ単位での音量変更もワンタッチ入力。
- ●パターン作成中、随時モニター可能。モニターしながらリアルタイムでのパターン入力もできます。

〈サンプリング・モード〉

- ●リアルな音色をそのまま記憶、再生。取り込まれたデータはそのまま1音色として音符演奏可能。
- ●1音色2秒、最大16音色までのサンプリングを行い、楽譜上で1音単位での音色指定が可能。
- ●ラジカセ感覚でサンプリング。チューニング機能、連続再生機能も装備。
- ●取り込まれたサンプリング・データをディスク上にセーブする事もできます。

好評発売中!!

●PC-8801mkII SR/TR/FR/MR ●PC-8801FH/MH/FA/MA ●PC-88VA	各ディスク4枚組 ¥12,800	但しPC-8801FA/MA以外は、NECサウンドボードIIが必要

●発売元 ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F TEL.03-423-7901（お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで）

通信販売 ●当社の商品をお近くのパソコン・ショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料） 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱（通信販売係）

資料請求券 LOGIN 88-5

今、この一瞬にドラマがある。

ジェネレーティング・ロールプレイングゲーム〈ティル・ナ・ノーグ〉

— ダーナの末裔 —

Tir-nan-óg

Descendants of Danaan

〈好評発売中〉

■PC-9801E/F/M/VF/VM/UV/VX
　PC-98XL（ノーマルモード）

※PC-9801/Uでは動作しません。

■5″-2DD（2枚組）,5″-2HD,3.5″-2HD

●NEC製MS-DOSシステム（Ver2.11またはVer3.10）、RAM640KB以上、2ドライブ、漢字ROMボード（PC-9801Eのみ）、専用高解像度ディスプレイ（640×400ドット）が必要です。

定価　9,500円

※MS-DOSは、米国マイクロソフト社の商標です。

RPGが、新しい道を歩き始めた。

これはケルト神話をもとに作られたゲームだ。邪悪なものが封じられた闇と、神々の光。その狭間に存在する常若の国〝ティル・ナ・ノーグ〟。そして今、魔の手が忍びより危機に瀕している。唯一、救いの術を知るのは、ダーナ神族の末裔である王女。彼女を助け、ティルナの国々を救うのが勇者、すなわちあなたの使命だ。ひとつの旅を終えるごとに、あなたの中で無限のティルナの世界が拡がることだろう。

●数々のドラマが限りなく。

革新のジェネレータ機能によって、シナリオを無限に作ることができる。国や地名、キャラクターやイベントなどが設定ごとに変わり、あらたな冒険が始まる。またシナリオコードを利用すれば、同一シナリオを複数のプレイヤーで楽しむことも可能だ。

●キャラクターは生きている。

種族や性別などを含め、個々の性格を持つキャラクターたち。あなたは、仲間ひとりひとりの個性を知った上でゲームを展開することが大切だ。また、彼ら自身も各々の意志で判断して行動をとり、不遇な扱いを受けると仲間が分裂するなど、ドラマに思わぬ変化をもたらすことがある。

●画期的な戦闘シーンが展開される。

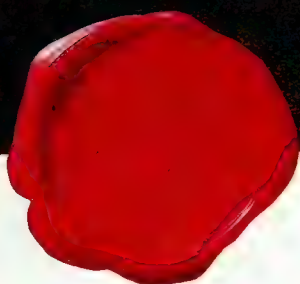
状況に応じて、集中攻撃や個別攻撃などを指示すれば、不利な戦局も勝利へと導くことができる。さらに、キャラクターたちの判断に一切を任せる戦闘方法もある。

●豊富なアイテムで面白さが増す。

キャラクター総数237、武器・鎧・盾はあわせて144。また、魔法も52タイプ156種。さらにこの他にも、バラエティに富んだ数々のアイテムがある。これらはシナリオによって設定が異なる。

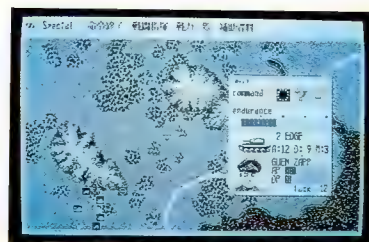
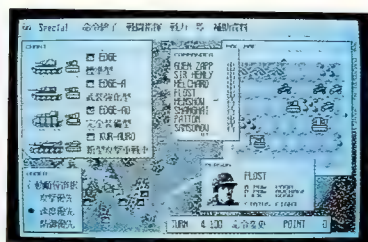
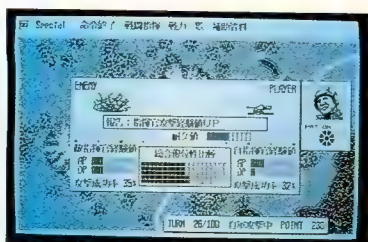
SystemSoft　株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神5丁目7-2
TEL092-714-6236

3月19日(土)新発売
※一部地域によっては発売日が異なる場合があります

ジャンルを超えてゲームは進化する。
登場"ロールプレイング・シミュレーション"

It's a long long distance.....
Confront and defeat the
enemy on CONQUEST ISLAND.
Every battle will increase your skills.
Conquer and be decorated the
LORD OF WARS!!

時は、超未来。人類はすべての戦争を地上から消し去り、絶対的な平和を手に入れたかに見えた。しかし ──。あくまでも闘うことへと回帰しようとする男たちの本能は、ついにサバイバル・ウォーゲームを目的とした特殊なバトル・ステージを造りだし、自らを新たな闘いの日々へと駆り立てていった……。あなたは、部隊を統括する総指揮官になる。リメイクされた兵器に擬人化されたコンピュータ指揮官を搭乗させ、戦闘指令を下す。多彩な戦略で待ち受ける敵との息づまる闘いに勝ち抜くごとに、兵器がレベルアップし、配下の指揮官たちが成長していく。これが、新しいジャンル"ロールプレイング・シミュレーション"。最強の精鋭軍団を育て上げることが、輝かしい制覇への鍵だ。いま、モノクロームの世界に、熱きエキサイトがみなぎる。

登場、〈ロードオブウォーズ〉。

- 18の戦域が広がる"コンクエスト(征服)島"。ここが〈ロードオブウォーズ〉を目指す男たちの、バトル・ステージだ。すべての敵を打ち破り、全島を征服することが最終目的である。領土を接するいくつかの戦域のうち、いずれかを選んで戦いを挑んでいく。
- 自軍の指揮官は、総勢40名だ。しかし最初に登場するのは10人。他の指揮官たちは、島のどこかの捕虜収容所に捕らわれているのだ。その戦域を占領することで、彼らを解放し、より優れた人材を戦線へと投入することができる。

ロールプレイング・シミュレーションゲーム〈ロードオブウォーズ〉

LORD OF WARS

●指揮官の能力は〈攻撃 attack〉〈防御 defense〉の2つの経験値と〈運 luck〉によって判定され、経験値は戦闘を重ねるごとに上がっていく。各自の個性と兵器の特性を考慮して、どの兵器に誰を搭乗させるかを決定する。また、「能力水準を優先」するか「育成を配慮」するかという条件のもとに、自動的に搭乗させることもできる。

●兵器は、いずれも20世紀半ばに用いられていたものをリメイクしたものだ。重戦車、装甲車、自走砲、誘導弾車、陣地車、修理車の基本6タイプがあり、計20種類が登場。戦績によって増加したり、より高性能なタイプへと段階的に強化されていく。

●マップは、常に現在の全戦域を一望できる。必要に応じて、拡大モードにより一部分を詳細に見ることも可能だ。戦闘は、接近するまで敵の姿が見えないブラインド・モードで進行。敵を捕捉できる視界の広さは兵器によって異なる。地形や敵の要塞の位置などを考慮しながら、戦闘フォーメーションを組み立てよう。

●画面は、落ち着いたモノクロームで構成。ゲームコマンドはすべてプルダウンメニュー、ポップアップメニューにより画面上に自由に展開できる。必要な情報だけを、必要な時に引き出せばよい。マウス専用のメリットをフルに生かして、つねに軽快なプレイが楽しめる。

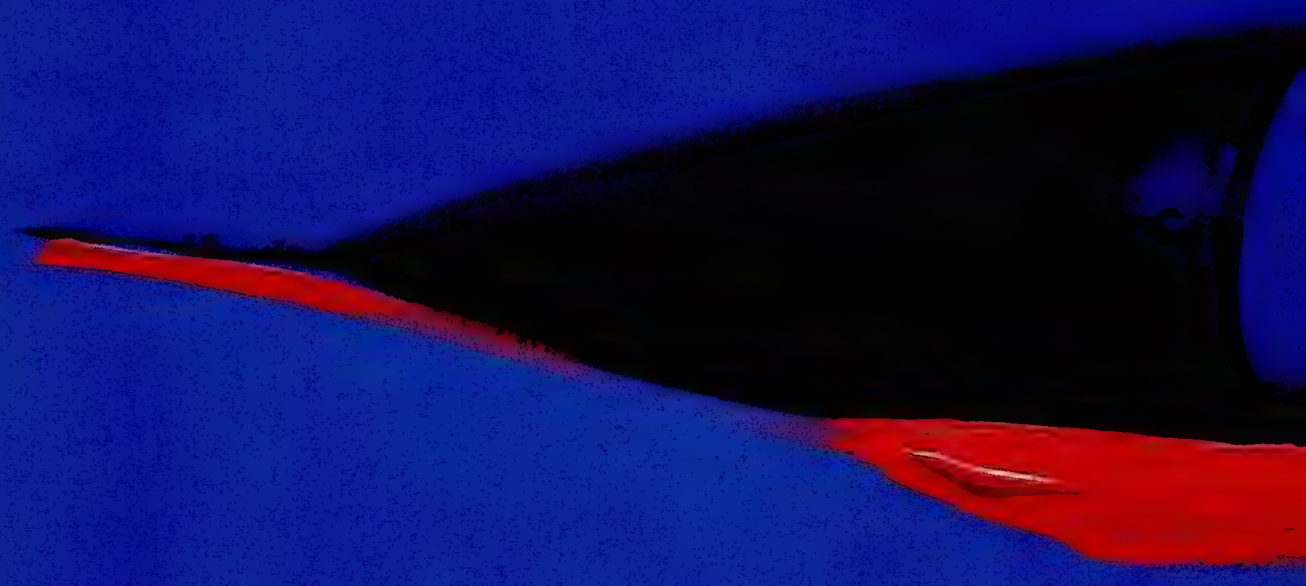
〈好評発売中〉

■PC-9801/E/F/M/U/VF/VM/UV/VX/UX
PC-98XL(ノーマルモード)
■5"-2DD(2枚組), 5"-2HD,
3.5"-2DD(2枚組), 3.5"-2HD
●NEC製MS-DOSシステム(Ver2.11またはVer3.10)、マウス、2ドライブ、RAM384KB以上、漢字ROMボード(PC-9801/Eのみ)が必要です。
●専用高解像度ディスプレイ(640×400ドット、モノクロ可)をお使いください
●マウスについて
■PC-9871 MSマウスセット(PC-9801/E/F用)
■PC-9872/K/L MSマウス(PC-9801M/U/VF/VM/UV/VX/UX/XL用)
■アスキーマウスセット
■NEOSシリアルマウスMS-40
■NEOSバスマウスMS-50
のいずれか一つが必要です。

定価 8,500円

※MS-DOSは、米国マイクロソフト社の商標です。

SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神5丁目7-2
TEL092-714-6236

世界は刺激的になる

ストラテジック・シミュレーション本来の面白さを伝えるゲーム〈スーパー大戦略〉ついに登場。
フィールド、ユニット、アルゴリズム、サウンド‥すべてにおいてスケールアップ。
戦いの中で、君の闘志は再び目醒めるだろう。今、求められたものが、ここに。

●拡がったフィールドで。
フィールドは64×64ヘックスに拡がり、ビュースクリーンも、画面全体を活かすレイアウトで、14×14ヘックスとワイドに。さらに、ユニットの移動可能範囲もひと目でわかる。

●パワーあふれるスクリーンで。
リアルファイティングスクリーンは、アップ画面からの全面切り換え表示で大きくなった。また、フィールド全体の状況を判断できる全体図も加わった。

●数々のマップが。
PC-98版の傑作マップをはじめ、多彩な戦局が楽しめるマップを多数収録。さらにオリジナルマップを自由に作れるマップエディタも搭載。

●増えたユニットを。
使用兵器は、シリーズ最多の121種類。もちろん初登場のユニットが多数含まれている。それらを12ヵ国の特徴ある軍に編成。国によって最高20種類まで使用可能、48部隊まで動員できる。また、自分好みの生産タイプを持つ国も設定できる。

●強まるアルゴリズムと。
コンピュータの思考アルゴリズムを強化。ストラテジック・シミュレーションゲームの面白さは、手ごわい敵といかに戦うかによって深まっていく。

●迫力あるサウンドは。
FM音源対応の効果音によって、戦闘シーンはますます真に迫る。轟音とともに攻撃の勢いは、迫力を増した。

※写真提供 ㈱航空ジャーナル

PLEASING FRIENDS

笑顔が何かを動かしている。

ある百科事典には、人間以外の生き物は笑わないって書いてある。でも、アリスの物語には、笑いだけを残して消えるチェシャ猫もいるし、飼主に笑いかける犬もいるらしい。もし、人間だけの「笑い」があるなら、それは微妙な気持ちを複雑に表現できる、という意味なんじゃないかな。

人は、おかしさを感じた時以外も笑う。ほめられて、照れ笑い。くやしまぎれに苦笑い。ハッピーエンドで泣き笑いして、怒るのも忘れてあきれて笑う。なんだか、笑いって何にもまして「激しくて、柔軟」な感情みたいだ。どんなコミュニケーション手段より、すばやく的確に伝わってくる。笑顔ひとつで仲直りできたり、相手の薄笑いに威圧されることもあるし。泣くことより、怒ることより、ずっと強いと思う。笑いは、人の気持ちを動かすのに、いちばんカロリーが高いエネルギー源なんじゃないかな。

きっと本当の笑いからは、もっともっと教えられるものがあるような気がする。

SYSTEMSOFT SOFTWARE LIBRARY

PC-9800シリーズ

ジャンル	商品名	対応機種											メディア				メモリ〈KB〉	定価	備考	送料
		9801	E	F	M	U	VF	VM	UV	VX (V30)	XL V30 ノーマル	UX V30	5"-2DD	5"-2HD	3.5"-2DD	3.5"-2HD				
ゲーム	ロードオブウォーズ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	384	8,500	*1, *2, *4	400
	ティル・ナ・ノーグ	×	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	–	○	640	9,500	*1, *4	400
	ファンタジーナイト	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	384	7,800	*1	400
	OGRE	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	256	6,800	*3	400
	上海	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	–	256	6,500	*3	400
	エリュシオン	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	256	7,800	*1	400
	大戦略II	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○ *9	○	○	○	○	384	9,800	*1, *3	400
	大戦略IIエディタセット	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○ *9	○	○	○	○	384	6,000	*1, *3, *6	400
	現代大戦略	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	128	7,800		400
	大戦略パワーアップセット	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	256	5,800	*7	400
	立体版遊撃王	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	128	7,800	*1	400
グラフィックス	アートV(ファイブ)	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	–	○	–	○	640	32,000	*1, *2, *4, *5, *10, *11	950
	IP(アイピー)	×	○	○	○	×	○	○	○	○	×	○	–	○	–	○	384	45,000	*1, *2, *4, *5, *8	950
	アートマスター400	×	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	–	○	256	30,000	*1, *2	950

※メモリは最低必要な容量です。

PC-8800シリーズ, PC-88VAシリーズ

ジャンル	商品名	対応機種										メディア		定価	備考	送料
		mkII	SR	TR	FR	MR	FH	MH	FA	MA	VA	5"-2D	5"-2HD			
ゲーム	スーパー大戦略	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	–	8,000	*1, *13	400
	OGRE	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	–	6,800	*3, *13	400
	上海	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	–	6,500	*3, *13	400
	大戦略88	×	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	–	7,800		400
	冒険浪漫	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	–	7,800	*1, *12, *13	400
	かわいそう物語	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	–	○	7,800	*11	400
	上海(VA専用)	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	–	○	6,500	*11	400
ユーティリティ	新8801漢字BASIC	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	–	15,000	*13	400

闘志(スピリッツ)は常に闇の中に存在する。

ファンタジック・シミュレーションゲーム/ファンタジーナイト

Fantasy Knight

魔力が支配するこの闇の中では、力ある者、知恵ある者が生き残り、弱き者は容赦なく見捨てられる。それが戦いの掟だ。誇り高き騎士団。空を裂く翼獣。地をはう妖獣。全てのものが雄叫びをあげ、挑みかかる。そして恐るべきは、炎を吐き、なにもかも灼きつくす大いなるドラゴン。一触即発の危機がひそむ暗黒世界で全てを倒し、統一するのは秩序(Law)か混沌(Caos)か。シミュレーションの新世界、ついに登場。

さりげなく手強い、不可思議ゲーム。

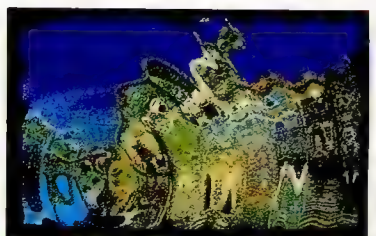
※写真は、上海X68000版です。

新感覚パズルゲーム/シャンハイ

上 海

ピラミッド状に積み上げられた144個の麻雀牌から、同じ絵柄の牌を、左右の端から2枚1組で取っていきます。うまく取るコツは、両サイドと上段からバランスよく取っていくこと。簡単なルールで誰にでも遊べ、毎回違う牌の配列で何度でも楽しめる、アメリカ生まれの不可思議パズルゲームの傑作。

Shanghai is a trademark of Activision, Inc.
Original game designed by Activision © Activision 1986
Source code for the System Soft Computer designed by System Soft © 1987 System Soft

創造に、新しい風が吹いてきた。

グラフィック・ツール/アートファイブ

artV(ファイブ)

art V は、描き手一人ひとり、思い思いのイメージを自在に表現してくれるグラフィック・ツールです。多彩な描画機能で抜群の描きやすさと表現力を実現。描いた絵に斬新な特殊効果機能を加えることで、コンピュータアートの世界をさらに広げます。もっと気軽に、気ままに。アーティスト気分を、心ゆくまでお楽しみください。

X68000シリーズ

ジャンル	商品名	対応機種	メディア	定価	備考	送料
ゲーム	上海	X68000	5"-2HD	6,500		400

X1シリーズ

ジャンル	商品名	対応機種	メディア	定価	備考	送料
ゲーム	大戦略X1	X1/X1turbo シリーズ	5"-2D	6,800		400
	OGRE	X1/X1turbo シリーズ	5"-2D	6,800	*14	400
	上海	X1/X1turbo シリーズ	5"-2D	6,500	*3.*14	400

FMシリーズ

ジャンル	商品名	対応機種	メディア	定価	備考	送料
ゲーム	大戦略FM	FM-7/NEW7 77/AVシリーズ	5" 2D 3.5"-2D	6,800		400

MSX2(RAM64K以上,VRAM128K以上)シリーズ

ジャンル	商品名	対応機種	メディア	定価	備考	送料
ゲーム	F-15ストライクイーグル	MSX2	ROM 3.5" 2DD	5,800	*14	400
	上海	MSX2	ROM 3.5"-2DD	5,800	*14,*15	400
	OGRE	MSX2	ROM	5,800	*14	400

文豪mini7シリーズ

ジャンル	商品名	対応機種	メディア	定価	備考	送料
ゲーム	上海	G/GX/H	3.5"-2DD	6,500		400

●備考

*1. 2ドライブ必要です。
*2. マウスが必要です。
*3. マウスが使用可能です。
*4. MS-DOS Ver2.11またはMS-DOS Ver3.10が必要です。
*5. 1MBタイプのディスクユニットが必要です。
*6. 同一メディアの大戦略IIが必要です。
*7. 同一メディアの現代大戦略が必要です。
*8. 1MB以上の大容量RAMボードが必要です。
*9. バスマウスでは使用できません。
*10. PC-9801VF/VMでは、16色グラフィックボード(PC-9801-24)が必要です。
*11. 専用高解像度(640×400ドット)アナログRGB対応ディスプレイが必要です。
*12. PC-8801FH/MH/FA/MAでは4MHzで使用します。
*13. PC-88VAではV2・1モードで使用します。
*14. ジョイスティック(2トリガ)が使用可能です。
*15. 3.5"-2DD版は、SONY HB-F500では使用できません。

●システムソフトのソフトウェアは、全国有名マイコンショップでお求めになれます。
●ソフトウェアは、機種、メディア、必要なシステム、オプション機器などの動作環境をご確認ください。
●記載内容は昭和63年4月現在のものです。

※MS-DOSは、米国マイクロソフト社の商標です。
※その他一般に、会社名、商品名は、各社の商標または登録商標です。

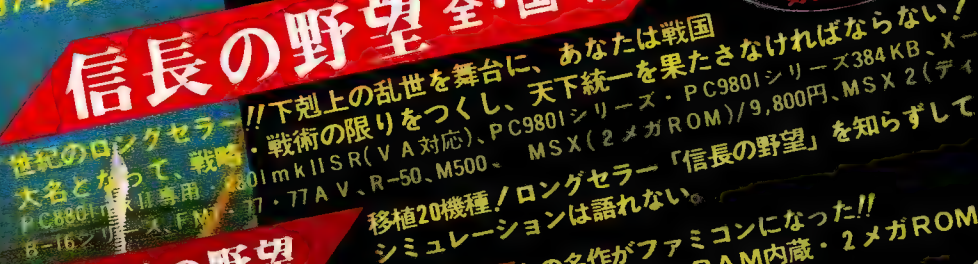
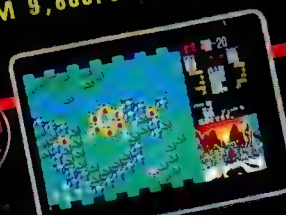
商品のお申し込みおよび発売日に関するお問い合わせは…
営業部専用電話 092-752-5262
第2・第3土曜日、日曜日、祝祭日は営業いたしておりません。

商品に関する技術的なお問い合わせは…
ユーザーサポート専用電話 092-752-5278
月〜金 9:00〜12:00 13:00〜17:00 (祝祭日を除く)

■ユーザーズ・ポスト:商品の詳しい資料請求、お問い合わせ、ご要望などがございましたら、ハガキに製品名、住所、氏名、年令、職業、使用機種を明記のうえ、弊社までお寄せください。
■商品のお申し込み方法:現金書留、郵便為替、または郵便振替(福岡3-37311)で、商品名、機種、メディア名、および連絡先の電話番号を明記のうえ、送料を添えて弊社までお申し込みください。
■送料について:送料は切手も受け付けています。
※製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。

株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神5丁目7-2
TEL092-714-6236

KOEI
シブサワ・コウ 歴史三部作。
時代を越えてたえず
信長の野望・全・国・版、三国志　ハンドブック、全国有名書店・
マイコンショップにて近日発売！

男たちは、
夢をみつづける。
1987年度日本ソフトバンクアミューズメントソフトウエア部門 金賞受賞!!
信長の野望 全・国・版
MSX2ROM版
4メガROM¥9,800円
S-RAM内蔵64ビット
好評発売中
下剋上の乱世を舞台に、あなたは戦国
・戦術の限りをつくし、天下統一を果たさなければならない！
PC9801シリーズ・PC9801シリーズ384KB、X-1シリーズ・MZ2500、
MSX(2メガROM)/9,800円、MSX2(ディスク版)/8,800円
信長の野望
移植20機種！ロングセラー「信長の野望」を知らずして
シミュレーションは語れない。
ファミコン
信長の野望 全・国・版
あの名作がファミコンになった!!
128KビットS-RAM内蔵・2メガROM 9,800円
MSX2ROM版
4メガROM¥14,800円
S-RAM内蔵256Kビット
好評発売中
BHS大賞1位
三國志
あなたは何百もの知将
誰も果たしえなかった中国統一の夢を実現する！
PC9801シリーズ、FM7・77・77AV、R-50、M500、16βシリーズ、X-1シリーズ、
B-16シリーズ/2ドライブ専用 14,800円
MSX2(ディスク版)/12,800円
抄本三国志
1ドライブでもプレイができる！お手軽なお値段で、今最高のお楽しみ!!
PC-8801、9801シリーズ、X-1シリーズ、FM7・77シリーズ 5FD、3.5FD/8,800円
FM77AV
好評発売中9,800円
蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
史上空前の一大帝国を築きあげた英雄ジンギスカン！
夢に生きた男の豪快な一生を、
ユーラシア全土を統一するのはあなただ！
X-1 turbo、MZ2500/9,800円
も好評発売中!! 各機種 12,300円
正社員募集中
職 種／SE、プログラマー、一般事務、企画、営業、経理、グラフィックデザイナー。
勤務地／東横線日吉駅下車徒歩2分。第1光栄ビル、第2光栄ビル及び第3光栄事務所。
待 遇／当社規定により優遇。(62年度大卒初任給16.5万円) 賞与年3回、7.2ヶ月 (62年度実績) 海外研修制度 (年1回) 有。社員寮建設中。
資 格／18～32才迄 (大卒、高専、専学、高卒) 男女。履歴書、成績証明書、健康診断書を送付後、面接・秘密厳守。
詳しくは、044-61-1666 人事室迄
MSXマークはアスキーの商標です
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
当社は、当社が著作権を有する本ソフトウエアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。

維新の嵐

シブサワ・コウが自信をもって贈る超大作・

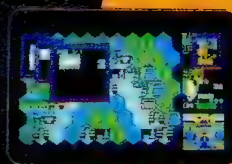
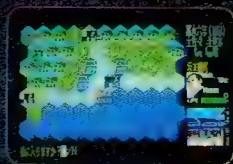
ロールプレイング 坂本竜馬や西郷隆盛、勝海舟など魅力的な幕末の人
なって、あなただけの歴史を体験!!

リアルタイム制 500名以上の登場人物が、自らのアルゴリズムであ
と同時に行動。素早い意思決定と正確な判断力を
——歴史はあなたを待っていない!!

歴史イベント ペリー来航、桜田門外の変、薩英戦争など、様
的事件の発生で、激動の時代を実感!!

思想統一 幕末・維新の時代は思想の戦いの時代。武力
統一はできない！思想という新概念を導入!!

グラフィックもより美しく!

＊画面は開発中のものです

要漢字ROM、要2ドライブ、FM音源

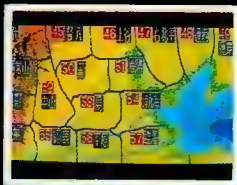
麻雀大会 絶賛発売中

KOEIならではの麻雀ゲーム 他のソフトとはちょっと違います。

PC9801シリーズ￥9,800
(要漢字ROM、要2ドライブ、FM音源ボード対応)

- ○歴史上の人物15名をメンバーに**楽しい**会話。
- ○とにかく**強い**。プロ級のあなたもきっと満足。
- ○アニメーション＋BGM。雰囲気を盛り上げる**AVも充実**。
- ○トーナメントから差し馬勝負まで。いろいろ**遊べる**ゲームシステム。
- ○麻雀を知らないあなたもどうぞ。**入門書つき**。

企画発売（株)光栄　開発（株)シャノアール

群雄割拠の中国大陸。夢と野望を抱いた龍虎の戦いが、いま始まる。
漢帝国の基礎を築いた高祖・劉邦、抜山蓋世の英雄・項羽、「背水の陣」で有名な軍事天才・韓信、「四面楚歌」を計画した張良、ほか英布、鍾離昧、竜且など英雄・豪傑88名が中国大陸狭しと暴れまくる大河ウオーゲーム。
部分MAP6枚、全体MAP1枚、実際の地名に即した迫力の中国地図
好評発売中
中国史スペクタクル
シミュレーション ウオーゲーム
項羽と劉邦
■PC8801SR/FR/FHなど(V-2モード専用)5"2D3枚組
■PC98015"2DD、5"2HD(2枚組)
定価/各7,200円
史上名高い9つの戦闘を再現するシミュレーション ウオーゲーム
戦場の星
好評発売中
対応機種●PC8801SR/FR/MR/FH/MH/VA(V-2モード専用)5"2D2枚組
●PC9801 5"2DD 5"2HD 定価/各6,800円
SELECT 1~9 KEY
9つのシナリオ選択モード

PC9801
5"-2HD

株価分析ソフト

好評発売中

東証一部上場信用銘柄の
銘柄比較と株価分析

確実な株をピックアップ。"成功する財テク"のための多機能搭載。

特長

①日足、週足を自分で入力出来る
②出遅れ株、底値株の発掘
③塩漬け投資を防ぐ採点法
④業績推移を視覚でとらえる
⑤同一条件下で550銘柄を総合比較
⑥PER30以内の株、一株益30円以上の株などの銘柄100選索出機能(数字はユーザーが適宜入力)
⑦550銘柄自動総覧機能
⑧棒グラフ、折線グラフ自由自在プリントアウト機能
⑨業種別変動率推移機能

株価分析機能

- ローソク足
- 株価移動平均線
- カイ離率
- 逆ウオッチ曲線

東証一部上場信用550銘柄比較分析機能

70データ×550銘柄=38,500データ収録

- 経常利益向上額一覧
- 経常利益向上率一覧
- 業種別経常利益向上社数

・PER一覧　・「はれ」安全率一覧
・一株益一覧　・「はれ」合計点一覧
・値幅変動率一覧　・「はれ」株価得点一覧

※このソフトは、東証1部上場信用550銘柄の最新DATAを入力した比較分析機能とユーザが個別に入力出来る株価分析機能を兼ねそなえています。いままでは、550銘柄の方はDATAが古くなると使いものにならなくなる欠点がありましたが、このたび550銘柄の方もユーザが個別に維持管理出来るようにバージョンアップしました。
※このソフトはBASICです。MS-DOS上にはのっていません。
※必要なシステム　256Kバイト以上のRAMが必要です。

個別銘柄分析機能

- 過去25ヵ月の棒足
- 過去25ヵ月の平均高値・平均安値
- 90日、180日移動平均線
- 「はれ」独自の採点法による株価得点、業績得点、PER得点、一株得点、人気得点及び安全率
- 最小二乗法による高値予測
- 銘柄評、平均値幅変動率
- PER、一株益
- 過去5年間の売上高・対前年伸率
- 過去5年間の経常利益・対前年伸率

市販は季刊号として販売／ただいま春号発売中 6,800円
(春号4月1日、夏号7/1、秋号10/1、新春号1/4発売)
通信販売は月刊号として販売／ただいま4月号発売中 5,000円
(発売月の1日迄のデータを入力したものを毎月8日に発売)

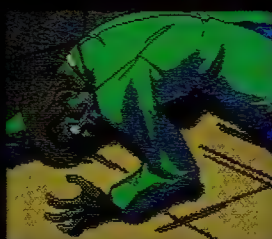
このソフトはTAKERUでも販売しております。(月刊号)

ソフトプラン株式会社
〒719-11 岡山県総社市中央2-6-36
TEL (08669) 3-8686

通信販売ご希望の方は、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留、もしくは郵便振替(岡山6-33384)にてお申込み下さい。(送料無料)

この春エニックスがおお

4月下旬
悪魔の封印が解きはなたれる…。

世紀末を震撼させて、いま、何かが始まる…。

ブライアン・D・パール
新聞記者、今回の奇病に関する調査を意欲的にこなしていく。事件が核心に近づくにつれ、いくつかの不思議な状況に遭遇する。

販売元 コニカエニックス株式会社　発行元 株式会社 エニックス

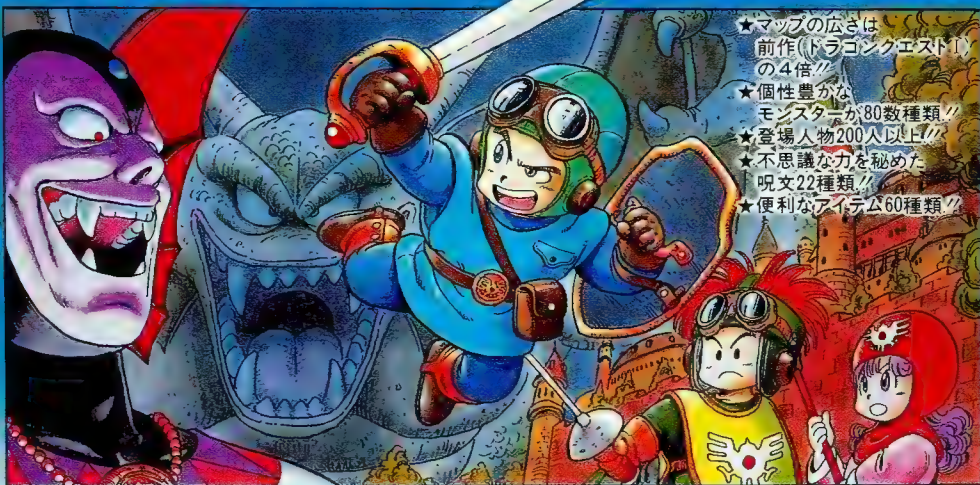
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

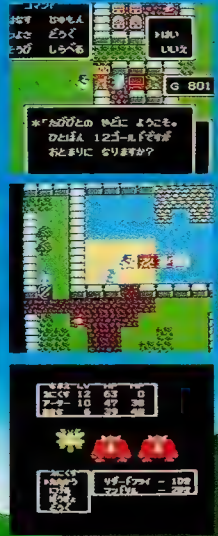
夢の超本格大冒険ロールプレイングゲーム

DRAGON QUEST II
ドラゴンクエストII 悪霊の神々

新たなる舞台ローレシアから始まる夢の大冒険ロマン!!

スタッフ

おまたせしました!!
MSX2版 2メガROM RAM64K・VRAM128K以上
5月中旬発売!!

MSX 2メガROM (RAM16K以上) ¥5,800 絶賛発売中!!

MSX2版で登場!!

シナリオ・イラスト/横村 正
プログラム/日高 徹
音楽/すぎやまこういち

MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上 3.5インチディスク 2DD(2枚組)
絶賛発売中!! ¥7,800

■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用) ¥7,800
■PC-8801FA/MA、PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkIISR/FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク2枚組 ¥7,800
■FM77AV/EX40/EX20/40/20(AV専用)2ドライブ専用
3.5インチディスク2枚組 ¥7,800

新次元プレイヤー成長型トーナメントプロゴルフゲーム

ワールドゴルフII

構成・プログラム/村守将志
イメージグラフィック/真島真太郎
音楽/すぎやまこういち

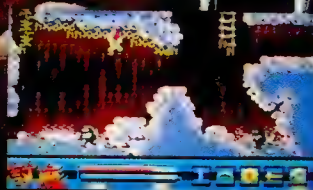
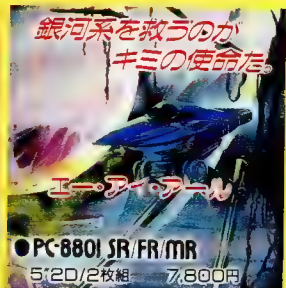
●アマチュア、国内プロ、世界トッププロとプレイヤーかどんどん成長して行く めざすは、世界トッププロだ
●トレーニング、トーナメントモードの2構成・全72ホール/トーナメントモードでは、なんと合計100人のゴルファーか登場!
●ホールの弾道にあわせたスムーズスクロール。ズームアップ機能付。
●賞金制度と資格制度あり。

MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上 3.5インチディスク 2DD(2枚組)
絶賛発売中!! ¥7,800

■PC-8801FA/MA
■PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
5インチディスク版2枚組 ¥7,800
■PC-9801VX/VM/M/E(FM音源対応)
5インチディスク版(2HD) ¥7,800
■PC-9801UV/U(FM音源対応)
3.5インチディスク版(2DD)2枚組 ¥7,800
■FM77AV/EX40/EX20/40/20(AV専用、2ドライブ専用)
3.5インチディスク版2枚組 ¥7,800
■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用) ¥7,800

販売元 Konica コニカエニックス株式会社

発行元 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

ASHE
アッシュ
目醒めた瞬間から
悪夢は始まる。
好評発売中！
レジェンド
シリーズ5"2D/2枚組
PC-8801mkII SRシリーズ
2D/2枚組 7,800円
銀河系を救うのが
キミの使命だ。
エー・アイ・アール
●PC-8801 SR/FR/MR
5"2D/2枚組 7,800円
※掲載中の画面は開発中のものです。
*ESPパワーアップキットを装着すると、弾の軌道、連射数がパワーアップ！
*ディスプレイの内に広がる、大東京と異世界の超美麗グラフィックスにしびれよ！
*ザコキャラ、デカキャラのリアルなダメージ・パターンと、残骸パターンが楽しい！
Quasar Soft
クエイザーソフト株式会社
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-20 三七ビル6F
TEL (03)760-5303
PC-8801mkII SR シリーズ
5"2D/2枚組
予価7,800円
近日発売

また

▲聖なる寺院　PC-8801mkIISR

▲幻想の街　MSX2

■PC-8801mkIISR以上（FA.MA.VA対応，要2ドライブ・5 2D・2枚組
■MSX専用 ……4メカロム
■MSX2専用 ……4メカロム
各￥7,800

ハイドライド ブロンズパック

MSX ハイドライドIIとハイドライド3の特別2本組パッケージ

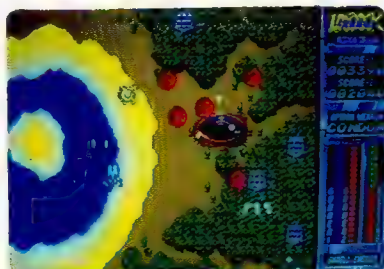
￥9,980

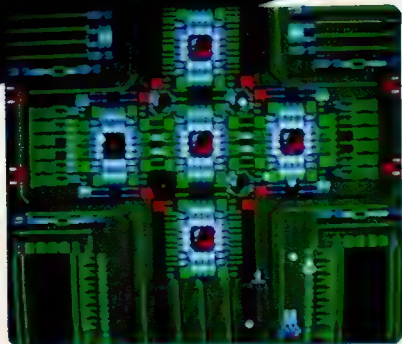
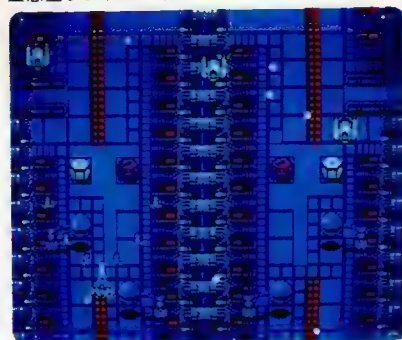
好評発売中!!

更・に・S・U・P・E・R

創立5周年記念作品

★2人で共同出撃。2機のネオ・ストーミーガンナーは、それぞれ縦・横に合体可能。（もちろん1人でもプレイ可能）
★パイロットとコ・パイロットの交替OK！合体時の状況に応じて、一方がパイロット(操縦士)、もう一方がコ・パイロット(オプションウェポン操作)となります。
★オプションウェポンは11種類。ゲーム中にコ・パイロットの操作により、任意のオプションウェポンに変更可。このオプションウェポンは1人プレイ時でも使用可能。
★シールドエネルギーに加えて、ドッキングエネルギーを採用。2機の合体は、ドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません。そして、このドッキングエネルギーは2機が分離している間に増加。
★ネオ・ストーミーガンナーは、スピードを3段階に調節可能。
★ステージ数は14。高速スクロールステージあり。
★640×200ドットの高解像度により、MSX2のレイドックに勝るとも劣らない美しいグラフィックスを実現(X1 turboのハイレゾリューションにも対応)。オープニング、エンディングはもちろん、各種アニメーションを挿入。
★BGMはPSGをフルに使いきった16曲。そしてFM音源対応の、高感度ステレオサウンド。
★途中ゲームデータは、データディスクにセーブ。
★当然ジョイスティックにも対応。

▲臨場感を盛り上げる迫力のアニメシーン

▲惑星ゾンデEプラント

▲惑星ゾンデ上空

▲超巨大惑星基地ソレイユ内部

X1スーパーレイドック

5"2D・2枚組 ¥6,800（1ドライブ作動可）

絶賛発売中!!

最強のCGツール。

ピクセル2がグレイドアップして新登場!!

★MSX2の機能を十分に生かしたグラフィックエディター（3モード対応）、スプライトエディター、パターンエディターの3種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。
★グラフィックエディターは、ピクセル2と同様、スクリーンモード5（256×212ドット16色）とスクリーンモード8（256×212ドット 256色）に対応しているうえ、さらにスクリーンモード7（512×212ドット 16色）にも対応できるようになりました。
★もちろん、ピクセル2と完全データ互換となっています。
★ピクセル3は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたT＆Eの最強CGエディターです。

●MSXマークはアスキーの商標です。

RAM64K
VRAM64K
VRAM128K

3.5"2DD・¥6,800

好評発売中!

ピクセル2をお持ちで2DDのディスク装置をご使用の方に、現在、ピクセル3へのバージョンアップサービスを行っています。
詳しくは、T＆Eソフトまでご連絡ください。

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名をその他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ★T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋〈052〉776-8500

ディーヴァ・ストーリー7〈終章〉
カリ・ユガの光輝

つい最近まで、『ウォーゲーム』＝ボードゲームの等式があたりまえでした。いや現在もまだそれが普通なのでしょう。しかし、パソコンゲームにもボードゲームのシステムをたくさん採り入れたソフトウェアが数多く開発されるようになりました。

このたび、T&E SOFTは、『ディーヴァ』という壮大なコズミックストーリーに基づいた本格SFシミュレーションウォーゲーム『カリ・ユガの光輝』を制作リリースしました。ボードゲームの良さ、面白さなどを加味した上で、さらにパソコンならではのシステムを導入した、新しい"かたち"のシミュレーションウォーゲームです。

『カリ・ユガの光輝』は、3D表示、想定実座標シミュレート、最適化思考ルーチン（ゲーム展開がよりスピーディになります。）さらに人工知能など、従来のウォーゲームにはあまりなかった新しいアイディア、新趣向をふんだんに盛り込みました。

T&E SOFTは1988年、シミュレーションウォーゲームの新しい"かたち"を求めて挑戦しつづけます。御期待下さい。また、『カリ・ユガの光輝』に対するユーザー皆さんからの御意見、御感想等を募集しています。

次のステップアップのために、今後のシミュレーションゲーム作りの参考にさせていただきます。

◀戦略を練るメインスクリーン。

◀人工知能艦隊戦

◀3D表示による惑星戦

★星系数30、総惑星数151にも及ぶ広大なヴィシュヌ銀河を、緻密にシミュレート。
★軍事的戦略に加え、星系及び惑星の経営戦略が勝敗を左右。
★各星系内は想定実座標によって表現され、平均5個の惑星が軌道上を移動。
★合計151の惑星は、それぞれ変化に富んだ地形で構成され、各種建造物保有。
★ディーヴァ1～6のストーリーも、各シチュエーションにより、シナリオを設定。
★データ互換により、他6機種の主人公も艦長に任命可能。

5th ANNIVERSARY 創立5周年記念作品

▶絶賛発売中!!▶▶▶▶▶

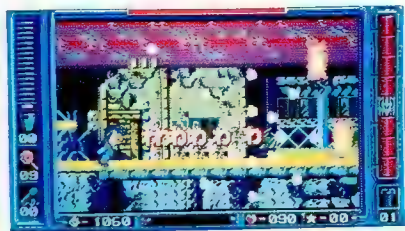
PC-9801 VM/VX……5" 2HD……¥7,800
UV/UX……3.5" 2HD……¥7,800

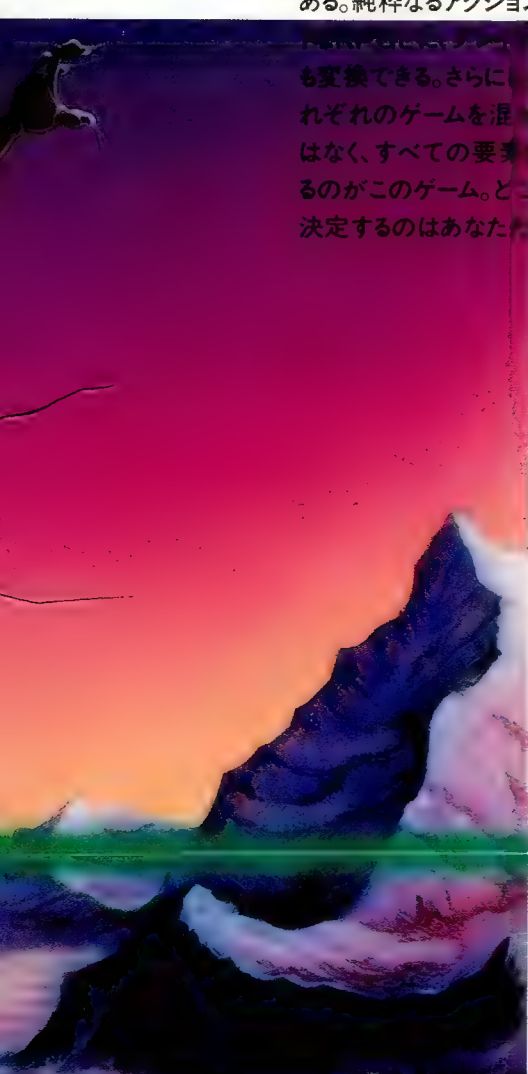
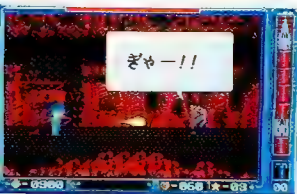
●PC-286シリーズ動作可

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.17ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■'87年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.17 請求券 ログイン5月号

88総合カタログ 請求券 ログイン5月号

これはただのアクションではない。
もちろんRPGでもない。新開発のDSGである。純粋なるアクションゲームとパーフェク[illegible]ーの判断でいつでも変換できる。さらに[illegible]ジュアルはADV。それぞれのゲームを混[illegible]合わせているのではなく、すべての要[illegible]を独立して持っているのがこのゲーム。ど[illegible]でチェンジするかを決定するのはあなた[illegible]！

必見／RPGモード。豊富なメッセージはゲームクリアの重要な情報。数々のESP能力は過激なアニメーション演出。

ビジュアルシーン。ゲーム進行と融合したシーンはステージクリアの鍵？ そして壮大なストーリーで次々に謎が展開される。

■PC-9801シリーズ（5"2DD-3.5"2DD 5"2HD 1枚）¥7,800
■PC-8801mkIIR/H/VA（5"2D 2枚組）¥7,800
■X1ターボシリーズ（5"2D 2枚組）¥7,800 ■MSX2（3.5"2DD1枚）¥6,800
※X1ターボMODEL 10は動作しません。※付記のない画面写真はPC-8801mkIISRによるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。MSXはアスキーの商標です。

■PC-8801mkIIR/H/VA（5"2D） ■X1ターボシリーズ（5"2D）
■PC-9801シリーズ（5"2DD・3.5"2DD・5"2HD）
■FM77AVシリーズ（3.5"2D） 各1枚¥3,900
※2ドライブ専用（5"2HDは除く）。初期のPC-9801は動作しません。※X1ターボMODEL10は動作しません。 ※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

EXPRESS

ユーザーズクラブ、会員随時募集のお知らせ！

第一次募集では、たくさんの御応募を頂きまして、ありがとうございました。一次募集は締切ましたが、現在でも多くの入会希望の声がきかれますため、今後は随時入会を受け付ける事になりました。入会なさりたい方は、お葉書に「入会希望」と書いて、ユーザーズクラブ係までお送り下さい。お待ちしています。

●このマークはテレネットの新しいテーマです。

RENO
Renovation Game

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

資料請求券
ログイン
⑤

一撃必殺

HERZOG

ヘルツォーク

「敵本拠地破壊命令」

君の使命は敵本拠地の破壊にある。任務遂行の為、機動歩兵の使用許可を与える。戦略兵器として6種の破壊工作兵器使用も同様。敵本拠地の他に前線基地を確認。また、敵の兵力は我々と五分五分である模様。貴公の健闘を祈る。

それぞれ違った性能を持つ破壊工作兵器。出撃後の行動は総て自動化されているため指示は不用、敵基地破壊のため破壊工作兵器の輸送・援護をして敵基地へ送り込め!

2人同時プレイ第3弾「HERZOG」! 敵同士、右画面・左画面に別れての2人同時プレイ、ゲーム中は戦意をあおるBGMにより白熱した戦いに。アクションゲームにはなかった戦略要素を加え、リアルタイム・シミュレーションゲームとして堂々登場!!

新発売
PC-8801mkIISR以上(VA可) 5"2D
MSX2(VRAM128k, RAM64k) 3.5"2DD定価各6,800円

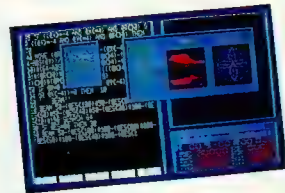
第1回バトルトーナメント成績発表!!

優勝 RYU-4.1 SIEVA/01 甲斐竜太

順位	プログラム		氏名
2位	GUYVER-3	SIEVA/01	若原利文
3位	HALBERD	HOGS/10	石畑裕介
4位	TZJSD3G 2	AGLEX/01	勝間寿明
5位	RYU-4.2	SIEVA/01	甲斐竜太
6位	D.A.R.K	SIEVA/10	泉 康裕
7位	T.BUSTER	SIEVA/10	泉 康裕
8位	GREAT BOW	HOGS/10	石畑裕介
9位	Gabu HA	SIEVA/09	竹中雅人
10位	Gabu RO	SIEVA/09	竹中雅人

多数の御応募(総計88台)ありがとうございました。優勝者には優勝記念カップ。2位、3位の方には入賞記念盾をお送りいたします。

コムサイトが創る超空間(ハイパースペース)

エレクトリックワールドで繰り返されるはてしなき戦闘。ビームが空間を裂き、ミサイルの雨がバトルタンクを襲う。熱い闘いは冷静なプログラムによって創られる。It's brains war!

BASICに似た専用言語を使用しプログラムを作成。バトルタンクはプログラムに従い敵を探知、判断、攻撃する。画面は臨場感を盛り上げるフルカラー3Dソリッド。

対戦モードは対コンピュータ戦と対ユーザー戦の2モード。

別売の通信ソフトにより、電話回線およびパケット通信を使って遠隔地のユーザーと対戦する事ができる。

絶賛発売中
PC-8801mkIISR以上(VA可) 2ドライブ専用 5"2D2枚組 6,800円

SPECIAL PRESENTATION

COMSIGHTユーザーバトルプログラム「THE BEST」5"2D

バトルトーナメント上位入賞のバトルプログラム10台+α!!

御希望の方は「THE BEST希望」と明記の上、当社宛現金書留にて手数料2,000円(送料込み)を同封してお申し込み下さい。住所、氏名をお忘れなく。Let's battle with THE BEST!!

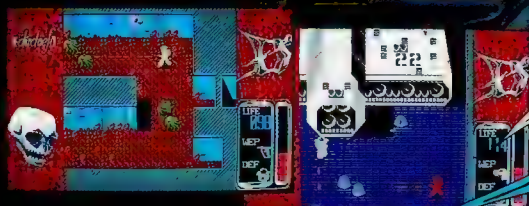
World of Technology
Tecno Soft

漆黒の宇宙空間を航行する一隻の恒星間大型輸送船。主人公は突然コールドスリープから目覚めさせられ、エイリアンの襲撃を受ける。激烈な戦闘の中で次第に明らかになるストーリー……。

高速フルカラースクロール、2人同時プレイ、数々のビッグエイリアン、サウンドエフェクト&BGM等、数々の装備に身を固めた「D」発動開始！

新 発 売

PC-8801mkIISR以上(VA可)	5"2D2枚組
X1(要G-RAM)/turbo(FM音源ボード対応)	5"2D2枚組※1
PC-9801F/VF/VM/VX/VX21/U2/UV2(FM音源ボード対応)	3.5", 5"2DD
PC-9801M/VM/VX/VX21(FM音源ボード対応)	5"2HD
MSX2(VRAM128k, RAM64k)	3.5"2DD
	定価各7,800円

※1 ターボ以外の機種で2人同時プレイを行う場合、2トリガージョイスティックが1本必要です。
※一度でも2HD、2DDドライブでゲームを行うと、2Dドライブでは動作しなくなります。同じ機種のみ動作いたしますので御注意ください。

の恐怖が今始まる！

2人同時プレイ
&
ハードアクション

ACT. RPG

アクションロールプレイング驚異の2人同時プレイを実現。1000画面以上の広大なマップと約50種類の妖怪、そして数々の仕掛、高速スクロール、マルチウィンドウ、オリジナルBGM5曲等々、アクションRPGならではの魅力あふれるゲームです。

好評発売中！

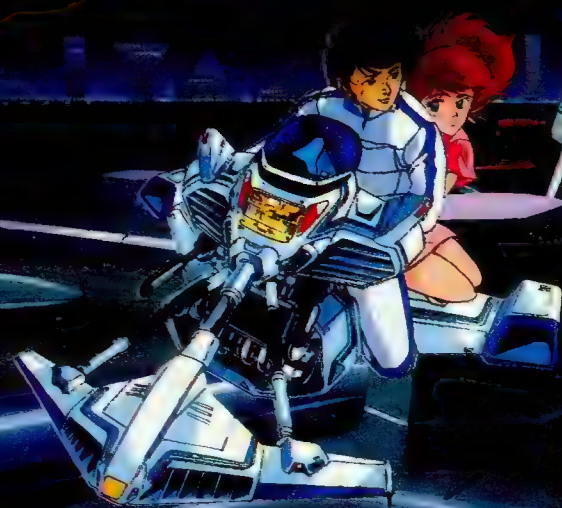
FM77AV/20/40	3.5"2D 2枚組 7,800円
PC-8801mkIISR 以上(VA不可)	5"2D 2枚組 7,800円
X1(要G-RAM)/turbo(FM音源ボード対応)	5"2D 2枚組 7,800円※1
PC-9801F/VF/VM/VX/VX21/U2/UV2(FM音源ボード対応)	3.5", 5"2DD 7,800円※2
PC-9801M/VM/VX/VX21(FM音源ボード対応)	5"2HD 7,800円※2
MSX2(VRAM128k、RAM64k)	3.5"2DD 7,800円

※1. ターボ以外の機種で2人同時プレイを行う場合、2トリガージョイスティックが1本必要です。
※2. PC-9801VX21では、ディップスイッチを変更しないと動作しない場合があります。
※一度でも2HD、2DDドライブでゲームを行うと、2Dドライブでは動作しなくなります。同じ種類のみ動作いたしますので御注意ください。

株式会社テクノソフト 〒857 佐世保市福石町4-14 Phone.0956-33-5555

●お近くの有名ショップでお求めください。ショップにない時は、当社宛現金書留にて品名、機種名、住所、氏名、記入の上お送り下さい。送料はサービス致します。

4つの物語が現実から
幻想へと飛翔する。

CRAZE
遠く昔、核戦争が起こり人々は、地下世界ににげ込んだ。時が経ち、人々の間には階級が生まれ、一部の人々の手により巨大なコンピュータ世界がつくり上げられた。そして人々は、そのコンピュータに支配されるまでになっていた。そんな中、スーパーハイクをあやつる一人の男がいた。
その名は「CRAZE」／そう走る狂気と……。
3Dグラフィックにより描き出されるそれぞれの都市、その中を走りぬけるスーパーハイク。
さあ君はコンピュータに打ち勝つことができるか!?
3Dシューティング第2弾
前作「VAXOL」を凌ぐスケール、スピード、ストーリー、リアル性。
そして縦横無尽に走り回る敵キャラ、名面に出現する巨大ボスキャラ。
高鳴る鼓動、恐怖、そして秘められた謎。
パソコン3Dアクションゲーム再始動!!
スクランブルムーブメントアクション・クレイズ
近日発売!!
スキャンライン、ポリゴン変換等の
常識の立体アルゴリズムを超えた
トレーシングアルゴリズム。
●驚異の高速立体スクロール
●柔軟な操作性
●各ステージ独立したストーリー
●数々のパワーアップアイテム
●豊富な性格のアニメーション
キャラクター
●リアルなビジュアルステージ
●多彩な音色、ポップなBGM
PC-8801SR FR/MR/FH/MH PC-88VA V2モード…5"2D 2枚組 ¥7,800
X1 turbo…5"2D 2枚組 ¥7,800
MSX(RAM16K以上)…メガロム ¥6,800
HEART SOFT
ハート電子産業㈱
〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9 クインビル7F TEL045-461-6071代
〈開発スタッフ募集〉
プログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレーター・アニメーター 経験者募集 アルバイト可
〈通信販売〉
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、上記に現金書留でお申し込み下さい。※送料サービス
HEAVY ARMED STORMING VEHICLE
VAXOL
3Dシューティング新世代
PC-8801SR FR MR FH MH/88VA
V2モード専用 5"2D 2枚組 ¥7,800
MSX RAM16K MSX1MROM ¥6,800
MSXはアスキーの商標です

新AVG発覚!!
アドベンチャータイプ
捜査シミュレーション
原宿AFTER DARK
このゲームに登場する人物
・地名・団体などの名称は、
全てフィクションとは、限りません。
この事件に関するお問い合わせは…
株工画堂スタジオ 〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL. 03-353-7724
KOGADO
Software Products

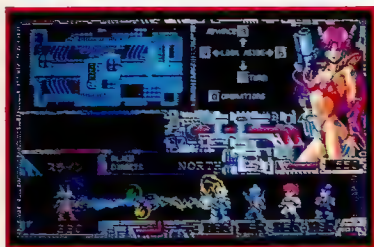
遥かな時代を封じ込め
英雄の出現を待っていた——

かつて、アルギース王国は平和な楽園であった。
しかし、はじめから楽園であったわけではない。
アルギース王国の長い歴史の中には、時代の流れに忘れ去られた、
戦いの時代があった。
アルギース前世より、妖獣たちとの争いは幾度かあった。
その度に、アルギース王国は、愛と団結の力によってひとつとなり、
妖獣たちを国の外れの山間地帯に追いやり、制圧し続けた。
一方の妖獣たちは、種族同士、協力し合うことを知らないが為に、
その野望を果たすことができなかったのである。
これら、歴史の表舞台には登場しない、数々の戦いの歴史を
密かに綴ったものが、「翼龍の書」である。
戦いの中で明らかになった、妖獣たちの特徴や戦術にはじまり、
勝つためのあらゆる道具、手段、呪文の数々が記されている。
この書は、アルギース王国を守るために戦ってきた、
多くの勇者たちの証しなのである。
長い平和な時代を刻んでいる間も、
「翼龍の書」は勇者の登場をひたすらに待ち続けていた。
再び、起こるであろう妖獣たちとの、新たな戦いを予感して……。
そして、紀元578年
時代の支配者にならんとするリン一族、ミノリンにより、
妖獣たちは、団結を覚え、侵攻軍団となった。
今こそ、「翼龍の書」を開くべき、真の英雄が誕生する瞬間なのだ。
キミに、勇者の証し「翼龍の書」を授け、
アルギース王国の、再びの平穏を託そう　　。
妖 華 暗 黒 変
アルギースの翼
●PC-9800・3.5インチ2HD・5インチ2HD・5インチ2DD・¥7,800
●PC-8801・V2モード専用・¥7,800
KOGADO Software Products
●お問い合わせ先／株工画堂スタジオ
〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

株工画堂スタジオ／〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

あわてて欲しい、RPG

サイキックウォー

キミは、このナマナマし〜い超能力戦線に、もう、あわててくれた？　いきなり敵が現れて、いきなり敵を倒さなければならない瞬間加熱RPGだから、SFを全身全霊でドップリ楽しめるってワケ。なのに、ストーリィは、とってもロマンしている。KGD星域に迫る帝国軍を倒すために、敵人工惑星基地に殴り込むわけなんだけど、敵星系にはヘンなモンスターがウジャウジャ、カラクリがドヒャドヒャ。おまけに、シンセで編曲したムード満点のオリジナルミュージックテープが付いてるよ／

- ■PC-8801/mkII（1ドライブ用）
- ■PC-8801SR以後（V2mode/2ドライブ専用）
- ■PC-9801シリーズ
- ■MSX2 3.5"2DD

各機種移植進行中
〈定価各8,800円〉

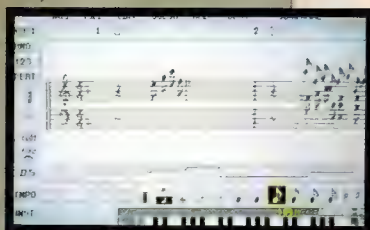
FT·RPG
邪邪の封印（メタルフィギュア＆特製マップ付）

PC-8801シリーズ	8,800円
PC-9801シリーズ	9,800円
FM7/NEW7 5"2D	8,800円
FM77/AV 3.5"2D	8,800円
X1シリーズ	8,800円
MSX2 3.5"2DD	8,800円
MSXメガロム	7,800円

KOGADOホットライン
A·S·A·K·O CLUB

Hello／　まいどおなじみ、KGDの名前が新しくなるって、知ってたー？　その名も「KOGADOソフトウェアプロダクツ」。エヘヘッ、ちょっとカッコいいでしょ。これからは、『コーガドーのあさ子』って呼んでね。パソコン道のコーガドー、ますます楽しくかっ飛ばしてくぜー。よろしく♡

スタッフ募集中!!
移植及び開発スタッフ（プログラマー2名、ゲームデザイナー1名）及びデバッグスタッフを募集中です。ご連絡下さい。

MUSIC ART88
好評発売中!!
価格14,800円
音楽は人間の古くて温かい友人。
それでも、音符が苦手だったり楽器が弾けないという理由で
つきあいが疎遠になっている人のいかに多いことか。
新登場の画期的な音楽ソフト
「MUSIC-ART」が仲立ちをいたしましょう。
「MUSIC-ART」による楽しみ方はとてもバラエティ豊か。
既成曲もオリジナル曲も、どんな曲も簡単操作で入力できます。
入力した曲は、約60音色のリアルな音の中から
15音色(FA、MA)を選び本格演奏を楽しむことができます。
音楽色の暮らし。
MUSIC ART88
ミュージックアート
●画面上に表示された五線紙の上にマウスで音符を置いていくだけの簡単操作で、誰でも、どんな曲でも入力できます。
●画面上の鍵盤からも容易に曲が入力できます。
●入力した楽譜によって、ピアノなどリアルな60音色の中から15の音を同時に鳴らして演奏することができます。(FA、MA)
●MIDI対応の外部楽器を演奏することができます。(要インターフェース)
●入力した楽譜がプリントアウトできます。
●一人で楽器のパート練習やカラオケの練習ができます。
●PC8801SR以降FA、MA対応。
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
資料請求券 ログイン 5月号

バックアップ機能付
VRAM128KB以上必要

MSXワールドへ、いよいよ、侵攻開始!

モンディン、ミナクスの死の呪文により、"エクソダス"が鼓動を開始した。
ブリタニア王国がむかえた史上最大の敵、"エクソダス"とは、何か…!?
元祖RPGの世界は、果しなく険しく奥が深い。
今までの経験が一体どこまで役に立つだろうか。
しかし、「ウルティマ」に挑まない限り、ゲーム・ウォーズの
MSX経験値があがることはない!

●音楽●
後藤次利
●ゲームアレンジ●
秋元 康
●オリジナルゲーム●
Richard A. Garriott

5月21日発売 ¥6,800 R68Y5552

好評発売中▶ファミリーコンピュータ用ソフト
「ウルティマ」 ¥5,900 R59V5910

ウルティマグッズプレゼント

オリジナル腕時計とTシャツをそれぞれ50名様に抽選でプレゼントいたします。
パッケージに付いている応募券を切りとり、官製はがきに貼って ほしい商品(時計かTシャツ)を明記の上、下記の宛先にお送り下さい。
尚、発表は発送をもってかえさせていただきます。
●締切:6月30日(当日消印有効)　●宛先:〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 ㈱ポニーキャニオンPONYCA事業部 ウルティマFCプレゼント係

PONY CANYON INC.

販売元/株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5

VRAM128K以上必要

謎の四天王と無敵名人がMSX将棋界にあらわる!

谷川浩司の将棋指南II

〜名人への道〜

無敵の名人〈谷川浩司〉

〈自在将軍〉 〈ヒゲ仙人〉 〈自然大王〉 〈泥沼和尚〉

特長

☆得意戦法を持ったキャラクターと対局でき、しかも指し手が驚くほど早くイライラさせません。
☆実戦向き「詰将棋」40題と「次の一手」20題で谷川浩司があなたの棋力を判定します。
☆棋力アップのために豊富な拡張機能が付いています。
●手戻しと再現 ●セーブとロード ●盤面反転
●棋譜入力(人間対人間モード)
☆入門者から有段者まで楽しめ、確実に強くなる内容になっています。
●対局(入門者〜2級向き)…………序盤の勉強に最適
●次の一手(初段〜四段向き)……中盤の勉強に最適
●詰将棋(5級〜二段向き)…………終盤の勉強に最適
☆オリジナルブック「谷川疾風流寄せの奥義」が付いてます。
☆谷川浩司による成績認定書発行。認定書申し込み者先着50名様に谷川浩司直筆の色紙プレゼント。さらに抽選で5名様に直筆の扇子をプレゼント。

5月21日発売

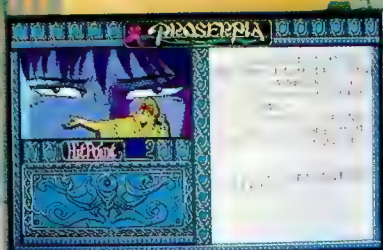
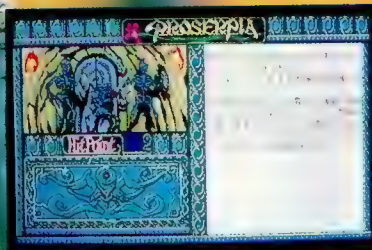
発売中機種
PC8801:M78C5110 ¥7,800
ファミリーコンピュータ
ディスク:L30V5912 ¥3,000
カセット:R55V5914 ¥5,500

札幌支店/011-232-5151 仙台支店/0222-61-1741 大阪支店/06-541-1971 広島支店/082-243-2915
東京支店/ 03-221-3271 名古屋支店/052-562-0111 福岡支店/092-751-9631 ニッパンポニー/03-667-3741

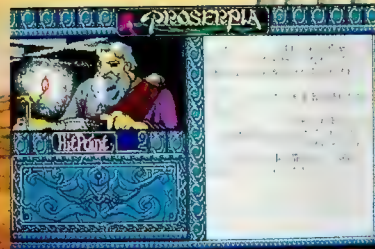
PONY CANYON

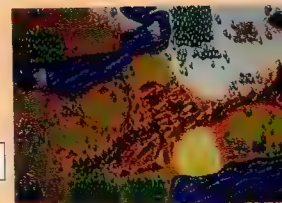
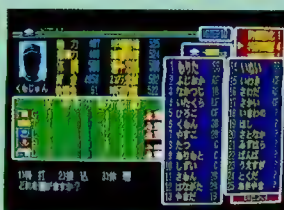
RPG新世紀

プロセルピア
PROSERPIA

いったい何がここまで神を

トシュケイの領主について話す村人

たちふさがる骸骨

魔法使いエミリオン

次々に襲いかかる兵士

ゴウケンに出会うエリヌ

成長する軍団が進むキャンペーンシナリオ、そして戦闘体系別に自由に選択できるシナリオコンストラクション。
強力な魔法の数々(総数15種類)、総数44種のユニットが新登場、30種類の戦術マップがゲームをさらに盛り上げてくれる。
■NCS■MSX2(3.5"2DD)

市販希望価格 ¥7,800 TAKERU価格 ¥5,800

TAKERU SHOP LIST

★印のショップでは5"2HD、3.5"DDは扱っておりません。

クーポンシステム変更のお知らせ

クーポンシステムが4月から新しくなりました。詳しくはタケル事務局まで。

ブラザー工業株式会社
本社　〒460 名古屋市中区大須3 46 15
TAKERU事務局☎(052)263-5895
名古屋営業所☎(052)251 2894 東京営業所☎(03)274 6916 大阪営業所☎(06)252 4234

●武尊設置店募集中 詳しいことは、上記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください

ログイン
資料請求券
5 月 号

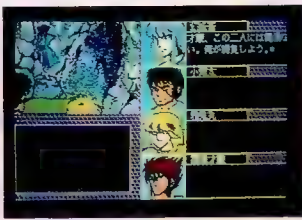
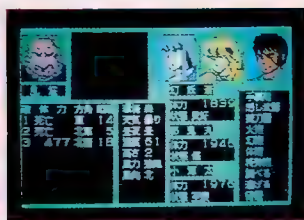
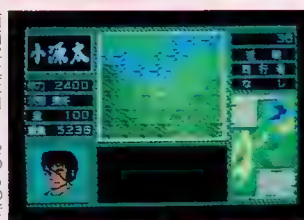
歴史を変えたのは、俺達だ！
誠の史実ここにあり。

抜忍伝説

ぬけにんでんせつ

翼をもった男達

MSX2 好評発売中

画面写真はMSX2のものです

期待を裏切らない綿密なストーリー構成が大評判!!
ゲーム業界に新風を巻き起こしたブレイングレイの記念すべき第一回作品。ぜひ一度お試しあれ！

今春、ゲームの常識は完全に打ち破られた!!

- ●オープニング・グラフィック――114枚
- ●イベント・グラフィック――180枚
- ●キャラクター・グラフィック――190枚
- ●オリジナルBGM――67曲
- ●物の作り方、忍術etc.――55種類
- ●忍び武器、忍び道具etc.――112種類
- ●ゲーム・MAP――42箇所
- ●メッセージ・データ量――50,000語以上
- ●登場キャラクター数――53名
- ●敵キャラクター数――75名
- ●イベント数――51箇所
- ●隠しコマンド、隠し処理――多数

対応機種

PC8801SR以降
PC8801mkII SR/FR/TR/MR/FH/MH/VA/FA/MA
5" 2D 5枚組
価格 各9,800円

PC9801シリーズ
5" 2D 5枚組、5" 2HD 2枚組、5" 2DD 4枚組、3.5" 2DD 4枚組
価格 各9,800円

X1シリーズ
5" 2D 5枚組
価格 9,800円
(外付ドライブでは動作いたしません。)

MSX2
3.5" 2DD 4枚組
価格 7,800円

MSX2 はアスキーの商標です。

抜忍伝説

▶闇からの訪問者◀

番外編

ひずめを響かす牛三頭!!

今、人間を超えた
愉怪な奴らがやって来る…

抜忍伝説をPLAYしたあなたに贈るモウひとつの物語

■PC8801SR	5"2D 2枚組	好評発売中
■PC9801シリーズ	5" 2HD 1枚組 5" 2DD 2枚組、3.5" 2DD 2枚組	好評発売中
■X1シリーズ	5"2D 2枚組	4月末発売
■MSX2	3,5"2DD 1枚組	近日発売

3,000円

★ 抜忍伝説番外編には、本編の主要マップがつきます。

尚、抜忍伝説番外編は、ブレイン グレイ・ユーザーズクラブの方(ユーザー登録カードを出され、会員No.の判る方)のみの限定通信販売とさせていただきます。

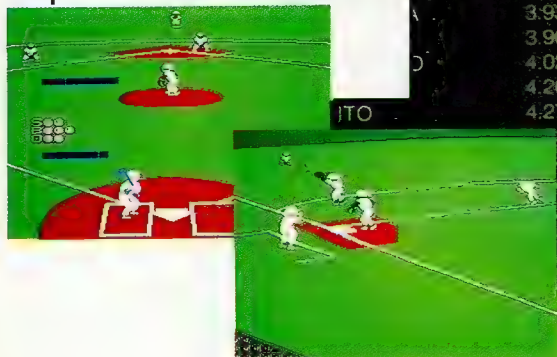
●お求めは、お近くのパソコンショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社にお申し込みください。送料は当社負担とさせていただきます。

株式会社 ブレイン グレイ
〒107 東京都港区南青山6-7-17 中銀南青山ビル302 TEL.03-499-6943

そろそろ決着をつけようか。

これまでの野球ゲームに飽き足りないキミに贈る、『スーパーリアルベースボール'88』。その名の通り、これは、すべてにおいて現実のプレイ感覚を追求した、まったく新しい本格派のゲームだ。それだけに要求されてくるのは、より高度な操作テクニック。例えば、ピッチングでは、ボールを離すポイントまでもがコントロールに影響する。そのタイミングをマスターしない限り、ストライクを決めるのもままならないのだ。果してキミには想像できるだろうか、遂に実力を問われる時が来たということが。

大きなリードを奪う5つの機能

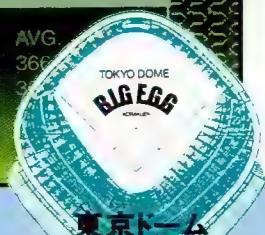
- **DATA1** リリースポイントの操作まであるピッチング。
- **DATA2** フォロースルーの操作まであるバッティング。
- **DATA3** 作戦に合わせてコントロールできる守備位置。
- **DATA4** 現実に迫るプレイヤー動作&ボールスピード。
- **DATA5** TV野球中継を思わせるスムースな画面展開。

※画面は開発中のものです。

vap GAME 発売元/株式会社 バップ
〒102 東京都千代田区四番町7新和ビル1F　開発/ハックス・ソフトニカ株式会社　ファミリー コンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。

♣バップファミコン情報局。☎03-306-5000バップの最新情報が聞けるぞ。

BASEBALL

BATTER DATA

TOKYO DOME BIG EGG

東京ドーム ビッグエッグ オープン記念

なんと、これは、いま注目を集めている東京ドームと結びついたゲームなのだ。画面にときどき現れる屋根も、ドーム球場ならではの新鮮な興奮を呼ぶ。このゲームの愛称も、ビッグエッグになってしまいそうだ。

プロ野球12球団面白認定

史上初！ベストメンバーを率いたプロ全球団が、すべて実名のままで出場。もちろん、個々の選手の能力も最新の実績に基づいてプログラミングされている。（セ・パ12球団の許諾を得た初めてのゲームです。）

AND RUN

SUPER REAL '88 BASEBALL

スーパーリアル ベースボール

ファミリーコンピュータ ¥5,500（予価） VAP-BG

5月27日キミに新登場

ゲームは、一家総出でゲーム大会に出場する、コミカルなファミクル一家が主人公。それぞれがハンドメイドのマシンに乗り、次々と敵を破壊させて行く。このゲーム大会が、キミが体験する本物のゲームだ。
ファミクル一家が持ちよったマシンから1台をセレクトすると、いよいよゲームワールドへ出発だ。

「カワイクないって、きらわないでくれ。私は、バリアがつかえちゃうのだ!!」

パピクル

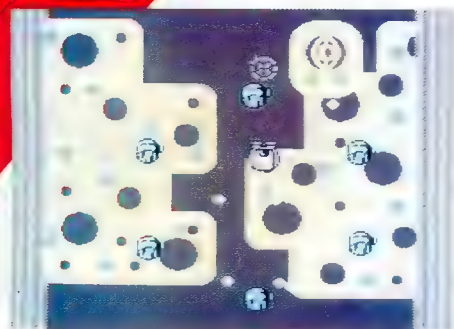
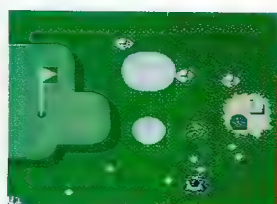
ヴォレビュール号
VOLLER BULLE
エンジンはノーマル　口から玉を上下に連射出来る

▲ファンタチーズ

「連射スティックのある人は私。ターボビームがやくにたつわよ！」

マミクル

マインマイム号
MINE MIME
レーザー　首を引っ込まして
[illegible]

▲ジグソーパズル

▲ゼビスカントリー

▲ブロックマニア

▼ネクロガルド

シルクル

ダックスベリー号
DUCKS BERRY
ターボエンジン　口から玉を発射し　おしりから卵爆弾を落す

「スピードなら私が1番。エッグマはうしろについているけど、なれれば、なんでもないよ。個性派の人は私ね！」

ところで、ゲームを進めていくうちに、「あれっ、あれれ…」と思うエリアが登場。そう、あの歴史に残る名作ゲームの数々が背景などにパロディ・タッチで出てくるのだ。思わずなつかしくなったりして…。でも気をゆるめてはいけないぞ。頭をかかえ込むほど難かしいエリアも登場する。ファミクル・パロディックは、まさにシューティングゲームの集大成だ！

最大のゲーム大会が始まった。

ドラマチックRPG

ARCUS

物語はRPGを覚醒する。

この国に、かつてない大きな異変の波が押し寄せてきている。父の墓前に別れを告げたジェダ・チャフは、形見の剣と鎧を持って旅立った。「父はなぜ騎士を捨て、樵になったのか?」騎士になればその答えがわかるはずだと、功名を求めあてのない青春の旅に向かう彼を巻き込む、アルカサス王国の異変事。部族も、旅の目的も違う者達が出会い、そこから本当の旅が始まろうとしていた。過去、精霊達に見放され大自然の神秘の力「魔法」を封じられたその歴史ゆえか、平和の番人と伝承される"黄金の竜"自らが、「太陽がその光を失う時、最後の審判が下る」と国王に最後通牒を発してきた。この国に降りかかる審判とは何か!運命という大河に巻き込まれ、翻弄される六人の行く手に壮大なドラマと真実が待っている……人は、歩む道の終りを知ることはできない。

「ARCUS」は過程を楽しむということより、もっと精神的な観点に立ち、「物語としてRPGの世界を感じたい」を基本的なテーマとしています。そのためにゲーム世界の視覚表現を充分に取り入れ、プレイヤーがドラマとしてファンタジー世界の冒険を堪能できるように綿密に設計されています。

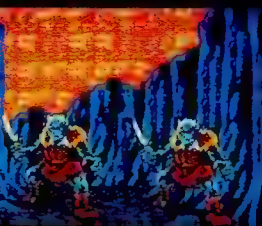
STAFF

企　画	ウルフ・チーム
音　楽	宇野　正明
美　術	林　浩樹
	洗　猛
	北山　のり子
	諏訪　功
プログラム	藤西　宏
	渡辺　勝利
	貞弘　雄一郎
ゲーム・デザイン	林　浩樹

■フルカラー・グラフィックの3Dダンジョン。人工迷路の他に自然の地形迷路もある。

■自然宗教を核として設定された、独特のファンタジー物語がビジュアル・グラフィックで展開する。

■パソコンRPGならではの、画期的キャラクター・レベルシステムを開発

●PC-8801R/H/VA(5"2D3枚組)¥7,800 好評発売中 ●PC-98シリーズ4月下旬発売予定

●お求めはお近くのパソコンショップで。通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください（送料無料）

株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町2-18-209 TEL 03(269)8650

(宇
SFファンなら誰もが夢見た「スペー
これほどリアルな映像は、パソコン初の快挙。自由に、しかも自然
このリアルさ
● 宇宙空間も地上もソリッド3D表示。● 戦
後退、そして回転も自由自在。なめらか、かつス
6エリアの星系、数多くの惑星で繰り広げられるSFハ
星間クルージング。行く手を阻む敵編隊。すべてにおい
リバイバー
FM音源対応(全21曲オリジナル)
ジョイスティック・マウス対応
リアルタイムAVG
Reviver
MSX2版 好評発売中!!
●3.5"2DD価格¥6,800
●PC-88SR/FR/MR/FH/MH/VA〔5"2D〕●PC-8801/mkII〔5"2D〕●FM-7/77/AVシリーズ〔5"2D、3.5"2D〕●X1turbo/X1F/X1G/X1(GRAM)〔5"2D〕●MZ-2500シリーズ〔3.5"2DD〕価格¥6,800
ウイバーン
カラー3D迷路のアクションゲーム
好評発売中!!
●PC-9801F/U/VF/VM/UV〔5"、3.5"〕●PC-88SR/FR/MR/FH/MH/VA〔5"〕●X1turbo/X1G/X1F/X1〔5"〕●FM-77/AV〔3.5"〕●MZ-2500〔3.5"〕価格¥6,800

このノリはSFシネマだ。

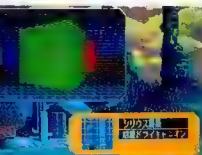
近日登場

A R
SER スタークルーザー

)
ォーズ」のゲーム化を、ここに実現。
び回り、戦う——ゲーマー究極の夢が現実のものとなりました。

まらない!!

ンは全てリアル タイム・アクション。●前進・
ディに動きます。●BGM、SE(効果音)もFM音源使用。

ン。闇のシンジケート「ボイド」の大戦艦を求めての
覚、あなただけの未知の世界が創造されていきます。

※写真は開発中の画面です。

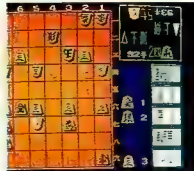
PC-88SR以上
X1turbo以上(turbo10は不可)
2ドライブ専用
ディスク2枚組
¥7,800

Arsys 開発 発売元:アルシス ソフトウェア
●〒857●佐世保市松浦町5番13号グリーンビル3F●☎(0956)22-3881

▶通販のお知らせ——お近くのショップで手に入らない方は、①使用機種名②商品名③住所④お名前⑤電話番号を明記し、現金書留にて弊社へお申し込みください。

学習機能タイプ対局将棋 棋太平

本格的将棋思考

⬇彼が「成長型」?思考ルーチン"棋太平"です。彼のおかげで、同じ手で何度も勝つなんてこと、できなくなりました。

対局後、「棋譜」を選び、連続送りで自動的に、打つ手を見ています。

対局中です。

GS 051	X-1/turbo シリーズ	5FD ¥6.500	CZ−800は、要G−RAM カラーモニター使用 フロッピーディスクドライブ並びにデータレコーダは、純正品のみ動作確認済み ジョイスティック対応、純正マウス対応
GS 052	X-1/turbo シリーズ	CT ¥4.500	
GS 053	MZ-2200/2000 シリーズ	5FD ¥6.500	MZ−2000は、要G−RAM1、2、3、グリーンモニター使用可 フロッピーディスクドライブ並びにデータレコーダは、純正品のみ動作確認済み
GS 054	MZ-2200/2000 シリーズ	CT ¥4 500	
GS 055	PC−8801 全シリーズ	5FD ¥6.500	カラーモニター使用 フロッピーディスクドライブ並びにデータレコーダは、純正品のみ動作確認済み アスキーマウス対応
GS 056	PC−8801 全シリーズ	CT ¥4.500	
GS 057	MZ−2500	3.5FD ¥7.000	カラーモニター使用 ジョイスティック対応、純正マウス対応
GS 061	FM7/77/AV	3.5FD ¥7.000	カラーモニター使用 フロッピーディスクドライブ並びにデータレコーダは、純正品のみ動作確認済み ジョイスティック対応 純正マウス対比
GS 062	FM7/77/AV	5FD ¥6.500	
GS 063	FM7/77/AV	CT ¥4.500	
GS 064	PC−9801 シリーズ	5HD ¥7.000	カラーモニター使用 フロッピーディスクドライブは純正品のみ動作確認済み ジョイスティック対応 純正マウス対応 漢字ROM必要
GS 065	FMR−50	5HD ¥7.000	
GS 066	PC−9801 シリーズ	5DD ¥7.000	
GS 067	PC−9801U シリーズ	3.5DD ¥7.000	
GS 068	FMR−60	5HD ¥7.000	近日発売
GS 069	PC−98LT	3.5DD ¥7.000	
GS 070	FMR−30	3.5DD ¥7.000	

戦慄のアドベンチャー

テンキーとスペースキー又はジョイスティックだけでゲームができます。

HIGH QUALITY ADVENTURE GAME

Re Birth

今までにないストーリー展開、手描きのフルカラーグラフィックであなたを異様な世界へ引きずり込みます。

本当にこの城なのか?

そして確かにそれは鮮明に脳裏に焼き付いているものと同一のものだった。失われた記憶の中ただ一つ残っているその城は私を悩ませてやまなかった。今その城が目の前にある。その錆び付いた大きな門を手で押した。門は大きな音を響かせながら開いた。さながら辺りに侵入者を知らせるように。

失われた記憶を取り戻すために謎の城に足を踏み入れた主人公が見たものは……。

PC-8801シリーズ
PC-9801シリーズ
FM77/77シリーズ
MZ 2500シリーズ
X1/turboシリーズ
¥7,800

FM音源対応

コンテニュー機能付! 同時二人プレイOK!

THE RETURN OF ISHTAR

イシターの復活

黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え、見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け、人間の姿に戻ることができた。

ドルアーガの魔力により修復されていた搭は、魔力を失なうと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり、二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが、この暗黒の世界を救うためカイとギルは、女神イシターの力の源『ブルー・クリスタル・ロッド』を手に、何としても搭を脱出しなければならない。

PC9801 シリーズ

PC8801 シリーズ

大好評発売中

★ザ・リターンオブイシターは下記で使用できます。

GS-151	PC−8801SR以降(VAを除く)	5FD ¥6,800	400ラインカラーモニターを御使用下さい。フロッピーディスクドライブは純製品を御使用下さい。メモリー256KB以上必要。FM音源対応。ジョイスティック対応。
GS-152	PC−9801シリーズ(旧PC−9801を除く)	5DD ¥6,800	
GS-153	PC−9801Uシリーズ	3.5DD ¥6,800	
GS-154	PC−9801シリーズ(旧PC−9801を除く)	5HD ¥6,800	

※PC-286シリーズ動作可　　漢字ROM必要。

噂の1200/2400ボーのスピードをご存知ですか。

(MODEL10を除く) X1 turbo 専用パソコン通信ソフト

オートダイヤル、オートログイン、アップロード、ダウンロードパラメータの設定、エスケープシーケンス対応、ファイル管理機能フルスクリーンエディタ搭載。

日本語入力は文節変換で

フロントプロセッサにJET-CORE™を採用して、ラクラク通信。

150〜9,600bps対応
¥9,800

10回線!!2400/1200/300bps自動識別!!(登録料¥3,000)

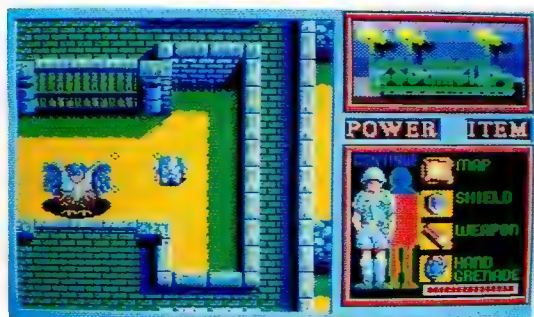
SPS-NET

当ネットの回線の混雑を回避する為に10回線に増設し、2400bpsに対応するべく努力してきたのですが、どうしても資金的に無理が生じてきました。そこで、会員の皆様に「登録料制度」をお願いいたします。

TEL(0245)46-1167(代表)24時間運営(N81XN)ゲストID(GUEST)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名㈱エス・ピー・エス ●金額 代金合計 ●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。)

パートナーショップ——キャリーラボ・マイクロキャビン——

MSX 2ユーザーのみなさまへ。ついに！あのテスタメントが、MSX2に移植されました。MSX2の常識をうち破る、8方向スクロール、究極のシューティングゲーム、いそいでお買い求めください。

テスタメント、それは第3の聖書。復活をとげたペンタドラゴンを打ち破らんと、神が与えた啓示。その神の呼び声に、1人の探険家、ラ・イールがこたえた。彼が手にしているのは、究極の最終兵器シルバーキャノン。いま、神と悪魔との壮絶な代理戦争が始まる。シールド、ショットガン、バズーカ、ハンドグレネードなどのアイテムを集めながら、行く手をはばむモンスター軍団と、トラップに満ちた全7ステージをクリア、最終のデカキャラ、ペンタドラゴンをめざす、迷路探索型シューティングゲーム。しゃべるミドルキャラも待っているぞっ！

MSX2専用版3.5inch 2DD 1枚組
近日発売 6,800円
PC-8801SR版（7,800円）好評発売中！

TESTAMENT

BASHO HOUSE 通信販売のお知らせ

「テスタメント」がショップにないときは、お店の人に、「テスタメント」ないんですか？と聞いてみましょう。たぶん取り寄せてくれます。もしも、お店の人がコワイ、とか、そういう場合は、直接バショウ・ハウスに申し込んでください。送料はサービス、現金書留で下記の住所に7,800円入れて送ってね。

〒150 渋谷区渋谷2-12-11 松下ビル3F
ホリデープランニング㈱ ソフトウェア事業部
バショウ・ハウス『テスタメントMSX2係』

人を不幸にする美しさもある。

another story of
MANHATTAN REQUIEM
After he solved one pitiful murder case,
another unexpected problem was in store for him.

KISS OF MURDER

殺意の接吻

この妖しく静かな光りの前に、どれだけの争い。嫉妬、恨み、涙が生まれてきたことだろうか。そして今ふたたび、欲望の果てに殺意が芽生えていた——。殺された女のもとから消え去った、希世のサファイア〈青い嘆き〉。四組の男と女の錯綜する人間関係の中に浮かび上がる真実とは…。前作《闇に翔ぶ天使たち》の舞台を生かしながら、まったく異なるハードミステリーが始まる。もう一つのマンハッタン・レクイエム〜《殺意の接吻》。

■PC-9801/8801シリーズ
■X68000
〈新発売〉
■FM-7/NEW7/77/AVシリーズ
■X1シリーズ
※このソフトウェアは、「マンハッタン・レクイエム〜Angels Flying in The Dark」をお持ちでないとご使用になれません。
定価 5,800円(1枚組)

会員募集中!!

シリーズ第一弾「殺人倶楽部」絶賛発売中!!
●J. B. CLUBの入会、当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00〜17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けしています。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)

空想実現

この春、露見。

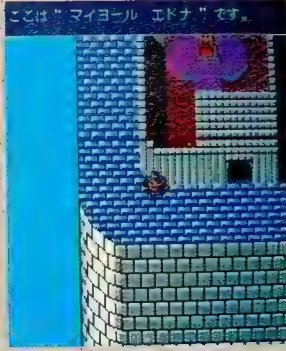
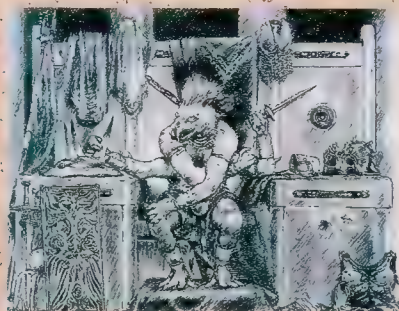
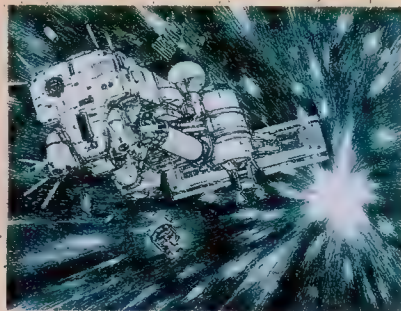
加藤直之氏の原画がアニメーションする!

加藤直之氏とアニメータの協力、それとアーテックのグラフィック・チームの力を結集したゲーム画面は、画期的に美しい。加藤氏の原画がこれほどアニメーションすることは、もう二度とないであろう。

スタジオぬえによる細密な舞台設定!

スタジオぬえが一年をかけて設定したガデュリンの舞台は、まさに一つの世界を構築したかのようだ。生活・習慣・服装にいたるまで、細密に設定してある。

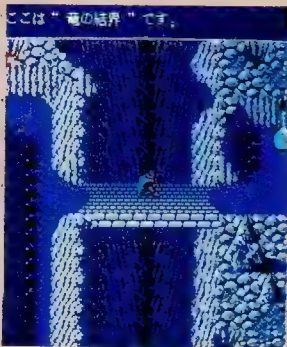
山口祐平によるドラマティックなゲームデザイン!

今までのゲームは、ストーリィが進行するにしたがって、徐々にイベントが展開する構造になっている。しかし、ガデュリンは、すべてがイベントにより構成されているという、前代未聞のゲームデザインとなっている。人と人との出会いが、ただたんに情報集めのために費やされることはない。ガデュリンでは、人との出会いは、すなわちドラマなのである。

大仕掛。

それぞれに自我を持つ登場人物！

全ての登場人物には自我があり、主人公の行動に対して臨機応変に対応する。それはゲームが進むにつれ集まってくる、同行人ですら例外ではない。同行人は同行人の性格でもって、ときには主人公に相反する行動をとることすらある。主人公は、同行人にお願いすることはできても、命令することはできないであろう。もし、それを行えば、同行人は主人公を信じなくなるかもしれない。
すべてが、「かもしれない」という、可能性を含んでゲームは進行する。それゆえ、必勝法は無いともいえるし、無数にあるともいえる。

ジャンルを超えたゲーム！

あえて、このゲームはジャンル分けをしない。なぜなら、制作者は既存のゲームで該当するものを見いだせないからである。人によってはロールプレイングというだろう。また、シュミレーション、アドベンチャーとうなる人もいるであろう。それはそれでいいのだ。その人の冒険する舞台を我々は提供したにすぎない。あとは主人公になりきったユーザーの自由である。その人の感性が、ジャンルを決めるといっても過言ではない。ガデュリンはそのために創られたのである。

ま独自のO.S.を用いることにより、
ディな操作性を実現しました。

▶**対応画面**
●8色モード・640×200・640×400ドット
●4096色モード・320×200ドット
●26万色モード・320×200ドット

▶**編集機能**
●拡大エディット
●コピー
●ムーブ(ズーム移動/回転移動など)
●ミラー
●色調整
●その他

▶**ファイル形式**
●F-BASICファイル形式準拠
●8色、4096色C.P.U.フォーマット

▶**オプション**
イメージスキャナー
●富士通ハンディイメージスキャナー
●NEC PC IN501、502、503
プリンター
●FMシリーズ用、各種プリンター
カラー漢字プリンターでのカラーハードコピー対応

▶**必要オプション**
マウス
●インテリジェントマウス(FM MO-101)
●MSXマウス相当品
●FMマウスセット(MB22436)いずれか
メモリ
●本体内192Kバイト以上必要
AV、AV20、AV20EXでは、RAM増設が必要

●本体内192Kバイト以上必要
●ディスクドライブ●2ドライブ以上
定価:¥14,800

今、新たなヒロインが誕生する

好評ハイパーバトルアドベンチャー
MSX2移植完了
PC9801シリーズ新登場

機種
●PC8801SR/FR/MR/TR/FH/MH
●PC8801VA/FA/MA
●FM7、new7
●FM77、77AVシリーズ
●X-1シリーズ
●2ドライブ専用 ●6,800円

怪獣大戦争 決死の原子炉防衛作戦

X68000 | PC9801 | PC8801VA専用

絶賛発売中

機種:PC8801mkII SR FR MR TR FH MH
FM-7、77AVシリーズ X-1シリーズ
価格 6,800円

データウエストは今、「遊びおおまじめ」

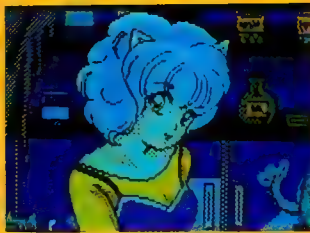
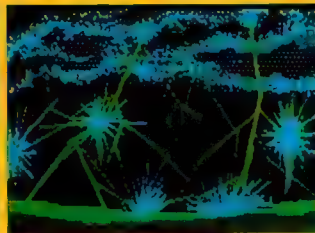
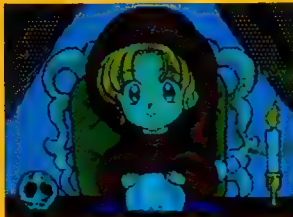
DATAWEST

データウエスト株式会社
〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号 TEL.(06)968-1236
3月1日より住所が変わっております。通信販売のあて先をお間違えのないようお願いします。

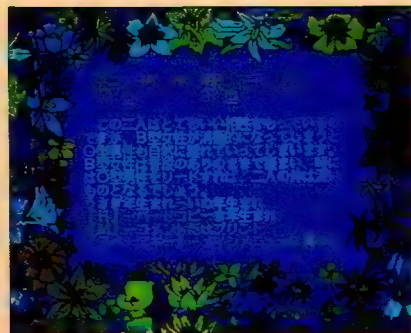
アドベンチャーゲーム

Little Vampire

"僕の美樹ちゃんがさらわれた!"

次元を超えてやって来た恐しいドラキュラに僕の恋人の美樹ちゃんが、さらわれてしまった！
後先かえりみず、ドラキュラのあとを追って飛び込んだ空間は僕が今だかって、見たことのないパラレルワールドだった。
しかし！ここでひるむような僕ではナイ！僕は持ち前の根性で情報をあつめドラキュラ城を見つけだしたのだ！悪戦苦闘の末、宿敵ドラキュラをたおし、美樹ちゃんをたすけだしたのはいいけれど…。どうやって現実の世界に帰りゃいーんだ！

●対応機種
- ●PC-88005"2D(3枚組、2ドライブ専用)
- ●PC-9801F/VF/VM5"2DD（2枚組、2ドライブ専用）
- ●PC-9801U/UV3.5"2DD（2枚組、2ドライブ専用）
- ●X-1 5"2D（開発中）
- ●MSX-2 3.5"2DD

各¥6,800（2ドライブ必要）

好評発売中!

パソコン恋占い／ヘルパーに次ぐ占いソフト第2弾

♥恋占い／ジプシ JIPSHI

この世の中には男と女しかいません。そして数々のであいがありわかれがあります。二人の相性がよく、すぐ結婚する人もいれば、ケンカばかりしている二人もいます。
このパソコン恋占い「JIPSHI」は、❶星座による二人の恋占い ❷血液型による結婚運 ❸血液型による二人の相性 ❹名前による結婚・恋愛運 ❺生年月日による恋愛・結婚運 など、いろいろな占いで占うなうことができます。

そっと一人で占ってみるのもよし、二人でイチャイチャと占ってみるのもよし、大勢でにぎやかに占うのもいいでしょう。また、この「JIPSHI」は入力した各個人のデータ(名前、生年月日、性別、血液型など)をディスクに保存することもできるので、あとで呼び出してつかうことができます。そして、画面コピーや占いの結果だけをプリントすることもできるので、文化祭や催し物など幅広くお使いいただけます。

- ●PC-9800、PC-8800用は、漢字表示ですので、高解像度ディスプレイが必要です。
- ●MSX-2、X-1用はカナ版です。
- ●2ドライブ使用です。

新発売

●対応機種

機種	メディア
●PC-9801M/VM/VX	5"2HD
●PC-9801F/VF	5"2DD
●PC-9801UV/UX	3.5"2DD
●PC-8800(要漢字ROM)	5"2D
●MSX2	3.5"2DD
●X-1	5"2D

各¥8.000

あなたの毎日が占えます パソコン占い

①性格・適職占い ②相性占い
③将来運 ④トランプ占い
⑤カラー占い、ができます。

パソコン占い

ヘルパー

小川 遊石

- ●PC-9801M/VM 5"2HD
- ●PC-9801F/VF 5"2DD
- ●PC-9801U/UV2 3.5"2DD
- ●PC-8801mkII/SR/FR/MR5"2D
- ●FM-7/NEW7 5"2D
- ●FM-77/AV 3.5"2D
- ●MSX2 3.5"2DD
- ●X-1 5"2D

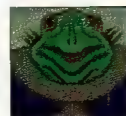
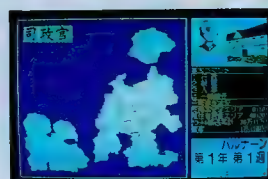
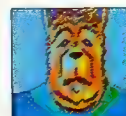
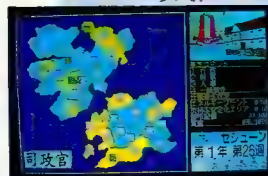
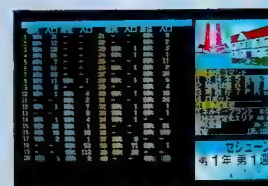
各¥8,000

司政官
SHISEIKAN

惑星ルバイジャンのロボット官僚チーフのSQ1 この惑星とのすべての司政活動はこのスーパーコンピュータを通じて行なわれる

LQA1 治安部隊の最上位ロボット 反乱軍にとっては地獄の使者、司政官にとっては、力強くたのもしい部下である 戦闘専担型

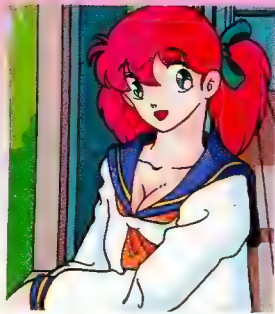
フレイア・YE 惑星ゼシューン第5行政区自治委員会代表である彼女は、司政官の行政方針次第で有力な味方にも、恐ろしい敵にもなりうる

レ=ゾ=ア 惑星ゼシューンに住む原住者のリーダー 原住者の権利拡大のためにさまざまな陰謀をめぐらす陰の実力者である

カムリート=タトウ 惑星バルナーンの知的生命体バルナーニアの統率者 弱い立場にある原住者は司政官に助けを求めるが……

工業プラントと輸送路線、エネルギー資源金属資源を中心とする情報画面 産業全般の様子がわかる。この他にも経済、人口、ロボット官僚の配置など情報MAPの種類は多いぞ!

基本画面では各エリアの住民総合支持率、環境汚染度、反乱状態、害虫発生状態、財政状態、任務達成度が表示される。大局的に政治状況を読み取れ!

植民者(地球人類)・原住者(惑星の本来の住人)ごとの詳細支持率&人口データ画面 情報MAPの他にも各種データ画面があるぞ 緻密な知性派向きだ

惑星(ほし)のすべてをあなたの手にゆだねる。

日本SF界の重鎮、眉村卓原作で日本SF大賞、泉鏡花文学賞受賞の「司政官」シリーズを完全シミュレーション化。君は惑星全土を治めるたった一人の支配者、『司政官』となり、スーパーコンピュータSQ1率いるロボット官僚群を使いこなして連邦経営機構から与えられる任務を遂行する。それには、あらゆる事態に対しての絶妙な政治バランス感覚が必要だ。このゲームでは、惑星の人口、経済状況等のデータが体系別、地域別に画面に表示する事が出来、1ターンごとにダイナミックに変動する様々なパラメータがあらゆる側面から社会状況を浮きぼりにする。ドラマチックなシナリオ展開を楽しんでいただくために難易度を3段階に設定、自分のレベルにあわせてゲームが楽しめます。

GREAT
美しき獲物たち
PARTIII
好評発売中！
PC-8801シリーズ(SR以降)
PC-9801シリーズ（サウンドボードが必要です）
FM-77(3.5inch)
(5inch)
X1
〈BGM〉
●荻野目洋子 ストレンジャー・Tonight
●中森明菜 難波船
美しき獲物たちが、さらに美しく変身して･･･！
PARTI、PARTIIでハンター(君)達を魅了してきた獲物(少女)達。PARTIIIではもっと もっとレベルをアップ！
今回は、お気に入りのヒット曲も入って気分は最高！
さあ、カウチポテトを気どって、君の獲物たちを鑑賞してくれ。
第1回グレイト・オリジナル
シナリオ・コンテスト
「僕だったらこんなストーリーにする。」「私だったらこんなキャラクターを登場させる。」そう思っている君、さっそく応募しよう。優秀作品は賞金(ハンパな金額じゃないゾッ)を進呈のうえ、グレイトブランドでソフト化します。シミュレーション／ロールプレイング／アダルト等、ジャンルは問いません。
★賞金総額 2,000,000円
1席(1名) 1,000,000円
2席(1名) 500,000円
佳作(5名)各 100,000円
〆切 昭和63年6月20日(月)必着
※他のシナリオコンテストに提出したもの不可 ※著作所有権はグレイトのものとします。
グレイト 〒556 大阪市浪速区塩草3丁目3-26池永ビル ☎(06)561-2211

そそって、ゴメンね・・・・
ハンパは許さない
グレイトの厳選5タイトル。

学園物語

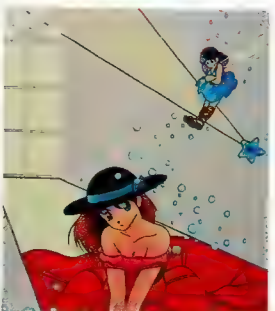
♥ロマンチックロールプレイ&セクシーアドベンチャー♥

ある有名私立高校に入学したばかりのタカシは、美人英語教師のノリコに一目惚れ。そんなある日、誰かの陰謀でノリコ先生をこの学園から追放しようとしている事がわかり、タカシは犯人捜しに乗り出した——。さまざまな人物とのかかわりで繰り広げられる学園アドベンチャー。グレイト最新の自信作「学園物語」

PC-98、PC-88、FM7/5D、FM77/3.5D、X1/D、MSX
各6,800円

Dreamy Town MAJO サンドラ

オレは、あの女に言われた場所に立ちながら冒険の終りを感じていた。この死の町で何人女を抱いただろうか。他に類のない、とてもユニークなストーリー展開、セクシー度120%のキャラで、これまでまったくなかった独特の雰囲気。さて、天使とも魔女とも知れない彼女のいざないに、君は生きてここから脱出できるか！

PC-98、PC-88、FM7/5D、FM77/3.5D、X1/D 各6,800円

TWILIGHT ZONE

♥ロマンチックロールプレイ&セクシーアドベンチャー♥

ただ繰り返されるばかりの毎日に退屈していた少年が、ふとした事で老婆と知り合い、屋敷に招待された。豪華な夕食をふるまわれた後、紹介されたのは粒ぞろいの美女6人。だけど、いい事ばかりは続かない……。この謎の屋敷で、一癖も二癖もある連中に囲まれ、はたして、君は彼女たちをモノにできるだろうか！

PC-88、FM7/5D、FM77、X-1/D(各2枚組)、PC-98(1枚組)
各6,800円

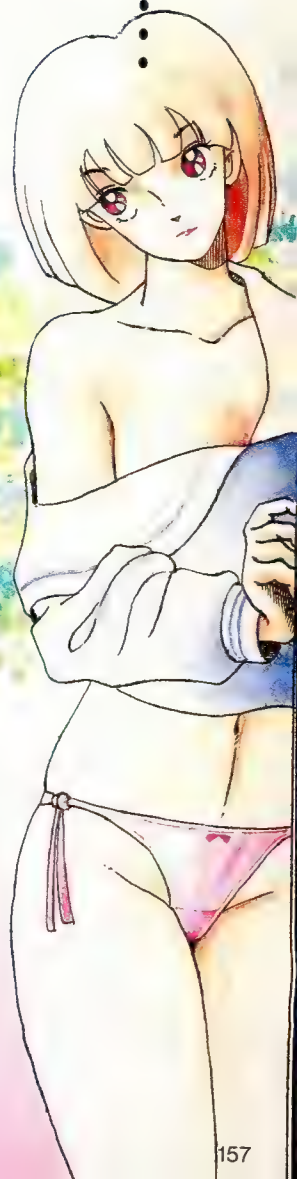
美しき獲物たち PART II

あの人気作「美しき獲物たち」の第2弾。前作と同様、プッシュエニーキーでグラフィックが変わる絵本タイプだが、パート1よりグーンとセクシーアップし、嬉しいことに女の子もよりたくさん出演。マニアの間では高評のソフト。今夜もあなたをとりこにするはず。

PC-98、PC-88、FM7/77、X-1/D、FM5D 各4,000円

美しき獲物たち

これぞHソフト界の不朽の名作。タイプはプッシュエニーキーでグラフィックが変わる絵本タイプで、エッチなグラフィックがなんと35枚。しかも、シャストサウンド対応なので音声付きで楽しめてしまう。徹頭徹尾、美少女がきわどいポーズで君を悩殺！

X-1/D、X-1/T、PC-98、PC-88、FM77/3.5、FM/5D、FM/1
各4,000円

GREAT グレイト
※通信販売可(送料無料)現金書留で下記までお申し込みください。
〒556 大阪市浪速区塩草3丁目3-26 池永ビル ☎(06)561-2211

只今予約殺到中

ロールプレイングゲーム・リングマスター

RING MASTER®

Hobby JAPAN

徹・夜・必・至

全国のゲームソフトショップ店頭で一斉発売！ 5月下旬衝撃のデビュー！

[illegible]

イラスト：[illegible]

真実のRPGを[illegible]

1)シナリオからシナリオへ

「リングマスター」はこれまでのコンピュータRPGをすべての点で凌駕しており、テーブルトークRPG本来の持つ楽しさを再現できるシステムとなっています。例えば、現在のシナリオでプレイしたキャラクターを用いて後に発売される予定の種々のシナリオを楽しむこともできます。

2)画期的な会話システム

会話はRPGでは最も重要なものであり「リングマスター」は通信回線では有名な"人工無脳"を改良したシステムを会話に採用しているので酒場のマスター、町の商人、通りすがりの旅人など多くの人達との会話が楽しめます。

3)精密な戦闘システム

もちろん、「リングマスター」は戦闘システムも手を抜いてはいません。従来の破壊力の大きさだけを競っただけのゲームとは異なり、武器の習熟度や防具、疲労による修正、手にした荷物、アスペクト(運命星の相)、魔法など多くの要素か加味されています。

4)高い操作性

これらの複雑な要素を含みながらもプレイはカーソルキイによるコマンド選択が大部分であり、精密なシステムでありながらシンプルで高い操作性を持っています。

5)[illegible]

ルールブックのほかにもガイドブックと占いカードの付録が舞台となるゴドランタの世界の雰囲気をあなたにつたえます。現在、ゴドランタは竜の心を持つといわれる、第七王朝のエイクス王の元で栄華を極めており、あなたはこの世界の守護者「ナイツ・オブ・リング」の候補生としてゲームを開始しさまざまな体験をすることができるのです。

●左の画面は試作品です。発売品は見違える程の美しいシーンが展開されます。

リングマスター1
フィリアス・ノギスの暗雲
(The shadow of Filias)
5月下旬発売予定　4月下旬発売予定でしたが、更にグレードアップしてお見せいたします。

リングマスター2
永遠なる想い
(Forget you not, evermore)
今夏発売予定

対応機種
PC-9801シリーズ5インチ2HD2枚組、FM音源対応。2ドライブ、384KB以上のメモリーが必要です。
予価　各¥7800
●全国のゲームソフトショップにてお求め下さい

発売元▶問合わせ先◀ 株ホビージャパン 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5 ☎03(354)9341

●"ロールプレイングゲーム"はホビージャパンの登録商標です

ARTDINK

PC-9800シリーズ
5月発売

アークティック
ARCTIC

右向け右で左に進んじゃうからたまらない！

ゲームも1点をじっと見つめて操作するのは、わりと簡単ですよね。
でも、2点に注意をはらわなくてはならないとなると、これはむずかしい。
ロードを2つの物体が同時にすべりだしちゃう。あっちへスルスル、こっちへスルスルと、さあ、たいへん。
あまり集中しちゃうと目がまわってスッテンなんてことになりかねないから要注意。
それともう1つ、この入り組んだロードには、あちこちに仕掛けがあったりするから気をつけて。
また、ボールどうしがぶつかったりしちゃうとドカーンなんてバタバタの危険あり。

自己学習型ロボットシミュレーションゲーム
ハウ・メニ・ロボット
ハラハラ ドキドキ ボディソニックなゲームです。

ロボット自らが行動をシミュレートする「ハウ・メニ・ロボット」
限られた時間内での時限爆弾処理。エネルギーを吸い取る
邪魔者からの退避。行く手を阻む障害物の撤去などなど。
あなたを夢中にさせる内容が満載。
ロボット自らの行動、闇の世界での操作不能にハラハラ。
残り少ないエネルギー、迫る爆発時間にドキドキ。
全身に感じるスリリングなゲームです。

- PC-9800シリーズ（PC-9801、Uは除く）5″2DD 5″2HD 3.5″2HD 384KB FM音源対応 9,500円
- PC-8800シリーズ（SR以上）5″2D（2枚組）7,800円
- X1turboシリーズ 5″2D（2枚組）7,800円
- X68000 5″2HD 9,500円
- 新発売 FM-7/77AVシリーズ 3.5″2D（2枚組）7,800円（5″2Dはブラザーのタケルでお求めください。）
- MSX2 3.5″2DD 7,800円

本格的SFシミュレーションゲーム
地球防衛軍

戦闘機の設計から始まり、戦術・戦略をインプット
太陽系惑星を舞台に、侵略者を迎え撃つ
スリリングな未来的感覚ゲーム

- PC-9800シリーズ 9,500円
  ◆PC-9801及びPC-9801Uでは作動しません
- PC-8800シリーズ 7,800円
  ◆PC-8801mkII SR以上
- X-1turboシリーズ 7,800円

本格的鉄道シミュレーションゲーム
A列車で行こう
A列車で行こうMZ
A列車で行こうFMR
新発売 A列車で行こうB16

会社経営と鉄道シミュレーションをリンク
アーリーアメリカンを感じさせる
リアリティ溢れるNEWタイプのゲーム

- PC-8800シリーズ 7,800円
- X-1turboシリーズ 7,800円
- MZ-2500シリーズ 7,800円
- FM7/NEW7/77/77AVシリーズ 7,800円
- PC-9800シリーズ 9,500円
- FMR-50/60 9,500円
  ◆FMR60は16ドット表示カードが必要です
- B16シリーズ 9,500円

ARTDINK
株式会社 アートディンク
〒275 習志野市津田沼2-11-20 TEL 0474-77-7541

お求めは、お近くのパソコンショップ、
または現金書留にて （送料サービス）

MAGIC
THIS LIFE IS OVER
RATING
FOLLOW

MAGIC
FOLLOW
RATING

MAGIC
RATING

X1ユーザー待望のワールドマップソフト
追跡・推理ゲーム
遊んで学ぶ
地理 文化情報
全世界169カ国
オーディオ・ビジュアル
A・V体験。
きわめれば君は世界の情報通。
●世界地理文化の検索機能(国めぐり)
★主要国の国歌15曲と地域の民族音楽6曲のFMステレオ演奏(turboZのみ)
★世界地図のフルカラーグラフィックス6画面
★世界169ヵ国別フルカラーグラフィックス169画面
★世界169ヵ国別、国勢文化の文字情報35,000余語
好評発売中
WORLD ings 169
●世界を巡るマルチアクセスゲーム
日本と関係深い某国間の機密を収められた小型ICカードが何者かによって、日本国外に持ち出された。このICカードを奪回すべく、キミは事件解明の担当者として依頼される。キミが日本をスタートに各国情報局からの調査データをベースに推理をしていく追跡ゲームです。
犯人の手掛りを得るため、世界の国々169ヵ国を訪問、歴史的な名所旧跡をたずねて調査、分析をするうちに世界の地理、国々の文化情報の「通」になり、事件解明への推理感覚のボルテージがアップされ、見事ICカードを奪回した時のキミは、世界地理文化のオーソリティ ——
●世界地理文化の検索機能(国めぐり)
マニュアルによるキー操作で、世界169ヵ国のデータを検索。グラフィックス、文字情報を呼びだし、世界地理としても活用できます。
ワールドマップ・マルチアクセスゲーム
ワールド イングス169
WORLD ings 169
開発・発売元
I.V.I
アイ・ヴィ・アイ株式会社
大阪市浪速区日本橋5丁目21-22 郵便番号556
電話番号 (06)631-2867(代)
SHARP X1 turbo Z 専用(5"2HD版2枚組) ¥12,500
X1 turbo II 専用(5"2D版5枚組) ¥11,000
●X1 turbo II 専用は、turbo II・turbo III・turbo(2ドライブが必要)に対応します
●通販のお知らせ/お近くのショップで手に入らない方は、①使用機種名 ②商品名 ③住所 ④お名前 ⑤電話番号を明記し、現金書留にて弊社へお申し込みください。

	天使たちの午後	エ リ カ	くりいむレモン	天使たちの午後・II—美奈子—	天使たちの午後・II 番外編	ヴァルツェル
PC-98シリーズ(但し、XAは除く)	5"2HD 6,800円	5"2HD 6,800円	5"2HD 6,800円	5"2HD 7,800円	5"2HD 7,800円	4月下旬 8,800円
PC-88SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA	5"2D 6,800円	5"2D 6,800円	5"2D 6,800円	5"2D 7,800円	5"2D 7,800円	5"2D 8,800円
FM-7/NEW7	5"2D 6,800円	5"2D 6,800円	5"2D 6,800円			
FM-77AV/20/40	3.5"2D 6,800円	3.5"2D 6,800円	3.5"2D 6,800円	3.5"2D 7,800円		
X1/turboシリーズ	5"2D 6,800円	5"2D 6,800円	5"2D 6,800円	5"2D 7,800円	5"2D 7,800円	4月中旬 8,800円
MZ-2500	3.5"2DD6,800円	3.5"2DD 6,800円	3.5"2DD 6,800円			
MSX/MSX2	ROM 5,800円	ROM 5,800円	ROM 5,800円	MSX2 7,800円	MSX2 4月下旬 7,800円	MSX2 8.800円

5FD…5インチディスク版、3.5FD…3.5インチディスク版、ROM…ロムカートリッジ
「天使たちの午後・II美奈子」・「ヴァルツェル」は、2ドライブ専用 ディスク三枚組（但し、PC-98シリーズはディスク二枚組）。

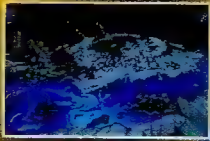
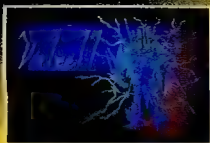
ヴァルツェル

シミュレーションアドヴェンチャー・ウォー

史上初、音声によるコマンド入力
（ジャストサウンド—SE使用時）、
FM音源BGM、
本格的アニメーションをふんだんに
盛り込んだスペースファンタジー!!

定価8,800円

JASTSOUND（ジャストサウンド・シリーズ可）

■対応機種
PC-88SR/FR/MR/TR/FH
/MH/VA/FA/MA
PC-98シリーズ（但しXAは除く）
X1シリーズ、MSX2
2ドライブ専用 ディスク3枚組
（但し、PC-98シリーズは
ディスク二枚組）

JASTSOUND SE

ジャストサウンド専用音声認識装置：ジャストサウンド・シリーズの決定版！ ジャストサウンドIIを用いることにより自由に音声データを製作できます。キーボード不要。
ジャストサウンドプラス内蔵。定価：¥34,800

JASTSOUND II

ジャストサウンド専用音声解析アナライザー：ジャストサウンドプラス及びジャストサウンドの音声データを自由に製作、PCM、ADPCMのデータ製作可能。
サンプリング周波数は自由に可変—300Hz〜40kHz。ACアダプター付。ジャストサウンドプラス内蔵。
ジャストサウンドIIシステムソフト：¥6,800（ゲームの時は不要）
定価：¥34,800

JASTSOUND Plus

ジャストサウンドをバージョンアップ：CPUを内蔵することによって、対応パソコンとマルチタスク可能。
よってディスクをアクセスしても音声がとぎれません。
ジャストサウンドともデータコンパチブル。ACアダプター付。FM音源内蔵。
ジャストサウンドプラスシステムソフト：¥6,800（ゲームの時は不要）
セントロニクス仕様：¥19,800
セントロニクス、RS232C仕様：¥24,800

ジャストサウンドプラス仕様のアプリケーションソフト（デジタルシンセサイザー＝ジャストサウンドプラス対応・デジタルオシロスコープ＝ジャストサウンドII対応）等々続々開発 販売予定

新機種誕生

音質明瞭度がアップ

対応機種：PC9801シリーズ、PC8801シリーズ、X1シリーズ、MSX MSX2、FM7シリーズ、FM77AVシリーズ、Macintosh、IBM-PC

ジャストサウンドも好評発売中！ ¥12,800

この音声合成装置が使用できるソフトには JASTSOUND のマークがついています。
製品の仕様は、機能・性能改善のため予告なしに変更することがあります。

全国各地へ通信販売
方法 品名、機種名明記の上、現金書留でご注文ください。

〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7
YMTビル3F ☎03(706)9766
FAX03(706)9761
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 普 5252817

ジャスト・ゲーム事業部
株式会社ジャスト

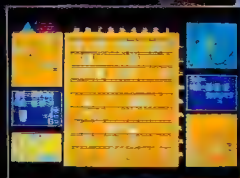
ジャストサウンドを接続することにより音声が出力されます。

JAST SOUND (ジャストサウンドシリーズ可)

Version 2.0

■コンピュータの強さが2段階に変えられます。
■マウス対応。
■掟破りの"待った"機能付。

大好評発売中

昇龍

PC-98シリーズ(但し、XAは除く)

定価¥12,800

新発売!!

究極のMSX版・ホラーゲーム!

定価¥ 7,800

開発・製造
株式会社アマノ書店
コンピューター事業部ELS
〒730 広島市中区東白島町18-13
東白島ビル102号
TEL.082(221)4735
FAX.082(223)1812

全国各地へ通信販売
品名・機種名明記の上、現金書留でELSにお申し込み下さい。
(送料サービス)

JAST
ジャスト販売事業部
TEL.03(706)9766
FAX.03(706)9761

5つの国によって作られている世界「フォルファラール」。この世界はそれぞれの国の姫によって光を保ち、邪悪なる者からフォルファラールを守ってきた。
そんなある日、フォルハラールの青い空を厚い暗黒の雲が広がりだし、やがて世界中の空をうめつくしてしまった。
そして、その雲をかきわけ三つの首を持つドラゴン「バシアー」が現われた。
バシアーは人間の心の奥底に潜む暗黒の面を利用し、「フォルファラール」を一瞬のうちに制圧してしまった。
そして、それぞれの国の姫たちは、城へ一人一人監禁され、「バシアー」の部下達によって厳重に監視されていた。
それから数年後、力をたくわえてきたフォルファラールの光の魔術師たちはテーゼの水晶を使い、光の戦士「スティルソード」を生み出した。
「スティル」はテーゼの水晶を巧みに操り敵をなぎ倒しバシアーに占領されてしまった城へと向かった。
今、フォルファラールに光を取り戻す為、スティルウォードと三つ首ドラゴン「バシアー」の光と闇の戦いが始まった……。
4月8日発売！
M. Noguchi
NEW・TYPE・ARPG
スティル・ソード
PC8801SR～ 定価¥6,800
販売・企画・制作
フェアリーテール
Fairytale
東京都新宿区高田馬場1-33-14
サンフラワービル地下B室
株式会社ジャスト
JAST
東京都世田谷区宮坂3-10-7
通信販売のご案内及び、申し込み方法
●現金書留の場合　商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合　郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-14057 フェアリーテールまでお申し込みください。

天地を喰らう

中国の歴史を操る陰の存在とは？
本宮ひろ志の「天地を喰らう」
コミックを抜け出し今、R.P.G.で登場！

アニメ・シーンを思わせる、
連続コマ送り画面。

PC-8801 mkⅡ SR/FR/MR/TR/MH/FH/VA・X1シリーズ・FM77AVシリーズ　¥6,800

NEW GAME!

通信販売は現金書留でお申し込み下さい。
（送料当社負担）
プログラマー、イラストレーター募集中

ウインキーソフト

(株)ウインキーソフト　〒564 大阪府吹田市江坂町1-13 10 ユニライフ江坂Ⅱ504 TEL.06-388-8177

資料請求券 ログイン 5月号

EAST CUBE

くえるもんなら、食ってミィ。

出た！　ばくりババァだ！
まだまだ、こいつの他にもヤバそうな奴（キャラ）や、とぼけた奴（キャラ）が
たんまり出てくるんだぜェ……。
20曲ものFM音源BGMや、可愛いグラフィックに
酔ってたらやられちまうんだ！
『ごちゃごちゃ言っとらんで、このリンゴお食べかい？』

会話のおもしろさ
ピカイチのR.P.G.だ

コミカルR.P.G.

王子ビンビン物語
それから白書

明るく悪い子に
まちがいナシ
笑撃の勘動ソフト!!

紀伊国屋王国の王子は、女グセの悪い"浮気者"。お妃の"白雪姫"が怒って城出してしまった。さあ大変！王子は姫を探して連れ帰る迄、王国に入れず三千里の旅を始めたのだけれど……。

■ワイに何や用かァ？はよ、ゆーてミィ！

MSX2・PC9801シリーズ
好評発売中！

次期大作開発中

対応機種

- ●PC8801MKⅡSR FR MR TR FH MH VA　5 2D
- ●FM-7/NEW7　5 2D　●FM-77/AV　3.5 2D
- ●X-1シリーズ　5 2D（FM音源必要
- ●PC9801シリーズ　5 2DD・5 2HD・3.5 2DD
  漢字ROMと400ラインCRT必要（XA/XLでは動作しません

- ★ MSX2専用　3.5 2DD　VRAM128K、MRAM64K以上必要
- ★ 各機種共、漢字ROM必要　MSX2を除く
- ★ PC9801シリーズはFM音源対応
- ★ 2ドライブ必要　MSX2、PC9801シリーズを除く
- ★ MSX2ジョイスティック対応

定価 各7,800円

東峰通商株式会社　EC事業部
〒065 札幌市東区北22条東7丁目 PHONE 011-711-7709

通信販売OK!!
郵便番号、住所、氏名、TEL、品名、機種名を明記の上、
現金書留で、直接当社へご注文ください。(送料サービス)

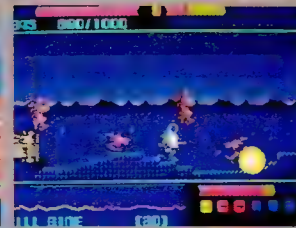
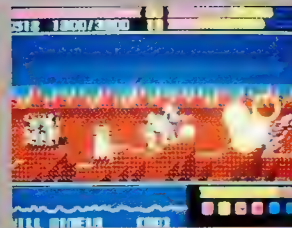
獣神ローガス

ROGUS

好評発売中！
PC9800シリーズ
（384Kバイト必要）
定価7,800円
X1シリーズ
PC8801, FM7/77/AV
MSX移植中

作戦シーン

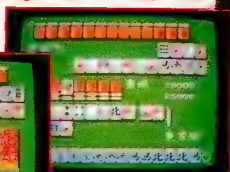
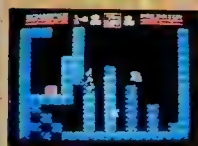
左のマップで状況確認、右のコマンドを使ってゲーム進行。レベルアップすると武器が追加されたり、弾数、攻撃力、射程がアップしたりするぞ！

戦闘シーン

戦闘には士気ルールがあり、敵・味方ともにその何％かをつぶされると自然に撤退してしまうので、気をつけて。ミサイルランチャーをはじめとする多彩な武器と多数入り乱れてのハデハデな戦いを乗り越えろ！

★ソフトウェアスプライトによるフルカラーの重ね合わせを実現した、緻密な画面処理。
★自機（プレーヤー機）を中心とした、多数対多数の戦闘シーン。
★スーパーリアルなメカグラフィックスとトップレベルのアニメーション処理。
★地上マップ上のベースの攻防を軸とした、ゲーム進行。
★FM音源対応による、緊迫感あふれるオリジナルBGM。
★従来のタマよけシューティングゲームとは一線を画する、重厚なメカバトルシーン。
★多彩な武器。
★レベルアップシステム。

主題性！ 集大成！ したいぜ！

ソフトウェア開発
株式会社ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3-11
（営業所）TEL 0424-87-8631

こいつに勝てたら自慢していい。
とにかく強い。ハンパじゃない。遊びの域をはるかに越えた、空前絶後の麻雀ソフト「悟空」。新たに開発された思考アルゴリズムが、麻雀ゲームの概念を一挙にくつがえしてしまった。いままでのゲームに飽きたらなかった雀豪たちに、この歯ごたえは久々の快感。自慢のウデ前が本物かどうか、こいつと闘えば即座にわかるはずだ。
プロフェッショナル
麻雀悟空
●発売中●
PC-98/PC-88
FMR-50/B16/J3100
MSX2
¥6,800
Chat Noir
a guarantee for software
特長を数えあげると、役満なみ。【1飜】独自の思考アルゴリズムにより、格段の強さを発揮。【2飜】初級12人、上級12人の個性的な雀士群を用意。【3飜】初めての人でもメキメキ上達できる指導モード、段位認定戦・勝抜き戦・研究と、3種類のたのしみ方。【5飜】記憶された成績にもとづいてコンピュータが段位認定。強くなればどんどん昇段。【6飜】ジョイスティックにも対応。【7飜】これ以上、ことばでは伝えきれない。自らの目で、素晴らしさを確かめてみるべし!!
シャノアール
〒158 東京都世田谷区
MSX2マークは商標です

井出名人の洋介
実戦麻雀
©CAPCOM
TM
勝てば実力……！
負ければベンキョー
好評発売中
これであなたも名人だ!!
●3つのゲームが楽しめます。
実戦麻雀
コンピューター相手の対戦。様々な実戦局面を体験。
名人決定戦
32名の個性ある強豪雀士とのトーナメント戦。
これらを勝ち抜くと、名人との勝負が待っている。
実戦問題
初心者は、麻雀道場として腕前を磨くことができる。
は、日頃の勘と腕前を再チェックし、275問題
。
MSX ROM カートリッジ メガロム仕様 (VRAM128K) S-RAM対応 定価¥6,800 MS-18
シュワルツェネッガー
プレデター
いま…〈死のハント〉が始まる！
好評発売中!!
PREDATOR
MSX2 ROM カートリッジ メガロム仕様 (VRAM128K以上) 定価¥5,800 MS-17
©1987 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Trademarks owned by Twentieth Century Fox Film Corporation and used by PACK-IN-VIDEO CO., LTD. Under authorization.
L'Affaire
ラ'フェール
〜失われた時を求めて〜
フランスから来た
本格派推理アドベンチャー
好評発売中!!
MSX2 3.5" 2DD フロッピーディスク 定価¥5,800 MS-16
© INFOGRAMES 1986 ©1986 Microsoft Corporation ECSECO ISI
軍人将棋
敵総指令部、
我軍にて撃滅せり。
好評発売中!!
MSX2 3.5" 2DD フロッピーディスク 定価¥5,800 MS-15
MSXはアスキーの商標です。

ついに登場 エロチック・アドベンチャーの決定版!!

STORY

遠い昔より言い伝えられてきたひとつの伝説がある。アマゾンの秘境に眠る秘宝を手にした者には不老不死の肉体が授けられる…。
この冒険にチャレンジした君は、暗闇の中から忍び寄るアマゾネス軍団の攻撃をかわし、みごと秘宝を手にする事ができるか!?

アマゾネスの秘宝

※写真はPC-8801の画面です。

- ●簡単操作のコマンド入力方式
- ●FM音源をフルに駆使したBGM
- ●何が出現するか予測のつかない3Dダンジョン
- ●♡♡♡シーンではアニメーションを採用

好評発売中

PC-8801版(5"-2D 2枚組)
FM-77版 (3.5" 2枚組)
定価7,800円

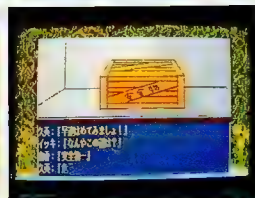
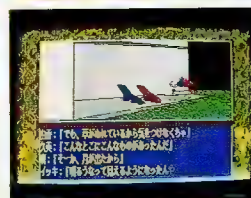
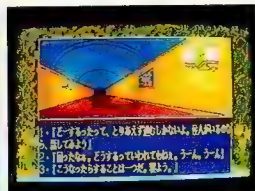
●通販をご希望の方は、住所・氏名・電話番号・機種名を明記の上、現金書留でお申し込みください。送料は無料です。

企画・販売
スタジオ・ライム
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-39-2
外苑パークホームズ401 ☎03(470)7564

わが青春の妖怪屋敷

本格派学園ミステリーアドベンチャー

教室で授業中にふと気がつくと仲よし4人だけが妖怪屋敷にワープしていました。妖怪とは何者?脱出は可能か?青春時代の甘く優しい冒険物語。

8801SR以降のパソコン少年に捧げる本格派学園ミステリーアドベンチャーゲーム

¥7,800 ディスク2枚組
PC-8801SR以降VAまで

制作・アートスタジオウイングス

女神たちの館

3.5"2DD2枚組
VRAM128K

¥7800 制作・BAM

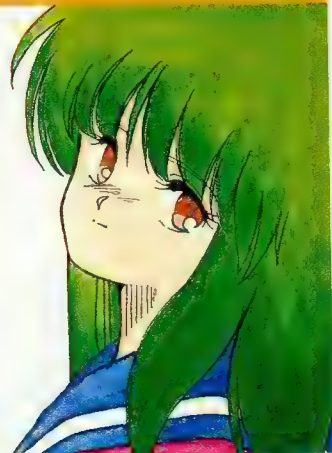
ファンタスティックセクシイアドベンチャーゲーム

PC-8801mkII/SR/
FR/MR/MH/FH/VA

ディスク版
2枚組¥6,800
制作・ドリームソフト

マドンナの誘惑

エッチロールプレイングゲーム
画面の切りかえなしにポーズが色っぽく動きます。

MSX2 3.5"ディスク版
VRAM128K2DD
¥6,800 制作・Amadeus

ブロックターミネーター

ブロック崩しの決定版!
近日発売

MSX2 3.5" ディスク版 ¥6,800

●ソフト募集:これからソフトを作ろうとしている方、製品化しようとしようとしている方、御相談下さい。

●通信販売の御案内:商品名、機種名、住所、氏名を明記の上現金書留でお申し込み下さい。

即日発送・送料無料

発売元:ドット企画
〒110 東京都台東区台東4-6-5 御徒町グリーンプラザ903
TEL.03-835-4959 FAX.03-835-4644

クイズ
「雑学オリンピック」
わたなべわたる編
定価¥6,800
PC-8801
PC-9801
MSX2
X1
MZ-2500
HARD
〒136 東京都江東区亀戸4-55-4
第2コーポスズキ102
☎03(837)1893

好評発売中

MSX-DOS入門

中村　哲著
定価1,200円(送料300円)

MSX-DOSの基礎からプログラミングまで学べる入門者向け解説書

MSX-DOSの基本動作、操作法を豊富な図表やイラストによりやさしく解説。ファイル処理、プログラミングまで詳説し、この一冊でMSX-DOS全体を把握することができます。これからDOSを利用、学習したい方や、今まで解説書を読んでモノにならなかった人でも、平易に読み進めながらMSX-DOSが学べます。 内容:MSX-DOSの基本動作 ファイル処理 周辺装置とのデータのやりとり/アプリケーション・ソフトウェア/プログラミング環境 MS-DOSとの関係 他

好評発売中

実録!スーパー映画人

マイクロソフトプレス/デイヴィッド・チェル編
鶴岡雄二訳　定価1,900円(送料300円)

映画製作者19人に直撃インタビュー!

特殊効果、アニメーション、コンピュータ・グラフィックスなどの分野で活躍する映画製作技術者19人にスポットを当てた初のインタビュー集。「スターウォーズ」「E.T.」「ジョーズ」などの名画の舞台裏を垣間見ることができます。『実録!天才プログラマー』の映画編。

好評発売中

MSX-DOSスーパーハンドブック

BITS著
定価1,200円(送料300円)

MSX-DOSのすべてがわかる教科書

MSXのすばらしいOSであるMSX-DOSを初めて総合解説。基礎からコマンドの操作法、またアセンブラ、エディタ、デバッガも掲載し詳説。MSX-DOSをこれから学ぼうとする方、開発ツールをほしいと願っていた方など、MSXユーザー必読の一冊です。

好評発売中

MSX 実用プログラム集

永井健一、一柳絵美、宗本久弥共著
定価1,200円(送料300円)

デスクワークに役立つプログラムが満載

家計簿、カレンダー、ミニグラフからストリーム型データベースまで、さまざまな情報整理に応用がきくプログラムを多数掲載。どのプログラムも操作環境を統一にし、ディスクを買ったばかりの人でも、簡単に自分流情報ツールが作れるように解説しています。

好評発売中

MSX AVジョッキー

LAP STAFF著
定価1,200円(送料300円)

MSXから映像や音楽が飛び出してくる

好評『プログラムDJ』のビデオ版として、映像と音楽を組み合わせたプログラム集。話題の映画「ブレードランナー」、「風の谷のナウシカ」、「未来世紀ブラジル」など計30本の作品のイメージプログラムを掲載。内容もアートからジョークなどまでさまざまです。

好評発売中

PC-88VAパーソナルユースのすべて

アスキー書籍編集部編
定価2,500円(送料300円)

新機能をフルに活かす初の実用ツール集

新開発の16ビットCPUやグラフィック専用LSI搭載のPC-8800シリーズ最上位機PC-88VA。新機能をフルに活用するための実用的ツール(ワープロ、データベース、CAD、通信、ミュージックエディタなど)を満載。ユーザー必読の初めてのプログラム集です。

好評発売中

MSX2パーソナルユースのすべて

アスキー書籍編集部編著
定価2,500円(送料300円)

MSX2を完全に使いこなすための書

MSX2を日常の道具やホビーツールとして気軽に利用していくためのプログラムを集めました。カード型データベース、英・独・仏対応ワープロ、コミュニケーション・プログラムなど、実用的なものを紹介。MSX2をもっとかしこく使いたいという人におすすめします。

●MSXマークはアスキーの商標です。

〒107 東京都港区南青山6-11 1スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー出版営業部 TEL.(03)486-1977 **株式会社アスキー**
●ブックカタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部LOG係までハガキでお申し込みください。

ASCII SOFTWARE

本格野球シミュ

プロ野球ファンならもう泣いて喜ぶ本格的野球シミュレーションゲーム。プレイヤーの役割はチームの「監督になる」という今までの野球ゲームソフトにはないまったく新しいもの。各チームの選手データは こと細かく設定してあり、打者なら打撃力、長打力、足の速さ、ポジジションごとの守備力、勝負強さ、肩の強さ、スタミナ、選球眼、小技の巧みさなどと言った具合。それらの個性豊かな選手を ペナントレースを通してどう成長させるかがおもしろさの一つ。もちろん試合結果や、投手、打者それぞれの成績のデータが 記録されていくのでタイトル争いもできる。さらに君だけのオリジナルチームや大リーグも作れる野球ファン待望のゲームソフト。———君は名監督になれるか!

1 試合数を選択(30、60、130、140のいずれか)するとペナントレースの日程が組まれる。
2 足の速い選手は速く走る。選手たちはバラエティに富んだ動きを見せとてもリアル。
3 攻撃側の監督の采配。打者に対しどんな指示を与えるか。君の作戦は…。
4 打撃ベスト10の画面。試合ごとにデータが記録され上位10人が表示される。
※画面は開発中のものです

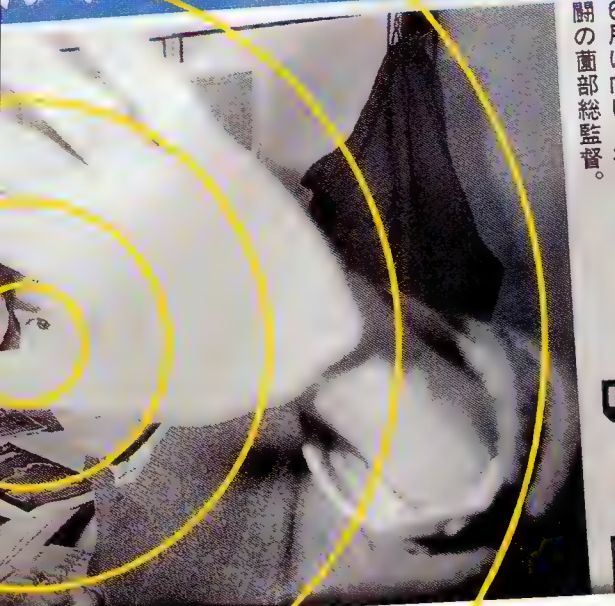
本格野球シミュレーション

ベストナインプロ野球 《スペシャル》(仮題)

●1メガ+256KROM・バッテリーバックアップRAM
ゲームカセット HSP-11 ●価格未定 ●6月発売予定

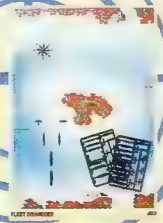
レーションゲーム6月登場

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE

フリートコマンダー

FLEET COMMANDER

海戦マップと艦隊模型つき

ファミコン初、海戦シミュレーションゲーム 新発売

海戦シミュレーションゲーム「フリートコマンダー」がいよいよ登場。シミュレーションゲームというと“取っつきにくい”と思われがち。しかしこの「フリートコマンダー」は、シミュレーション初体験の君でも充分に楽しんでもらえるシミュレーション入門向なのだ。自国プロトン帝国にはあの戦艦ヤマトやナガト、空母アカギなどの艦隊を持っている。海を舞台にくりひろげられる敵国アルゴン連合国艦隊との戦闘。どのように戦術をたてるか。それで戦況が変っていく。勝利を得るのは君の「頭脳」しだいだ。

フリートコマンダー発売記念

ウォーターライン・モデルをプレゼント!

あの戦艦ヤマトやナガト、そして空母アカギなどの1/700スケール・ウォーターラインプラモを艦隊でプレゼント(A賞)

- 応募方法/お買い上げいただいたファミコン用ゲーム「フリートコマンダー」の商品内に入っているアンケートハガキに答えてお送りください。
- 〆切/昭和63年5月31日(当日消印有効)
- 発表/7月1日発売ファミコン通信、月刊ログイン8月号広告

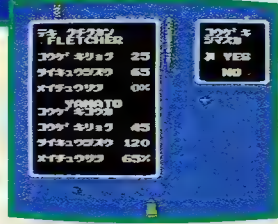
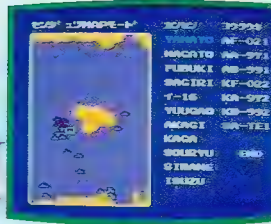
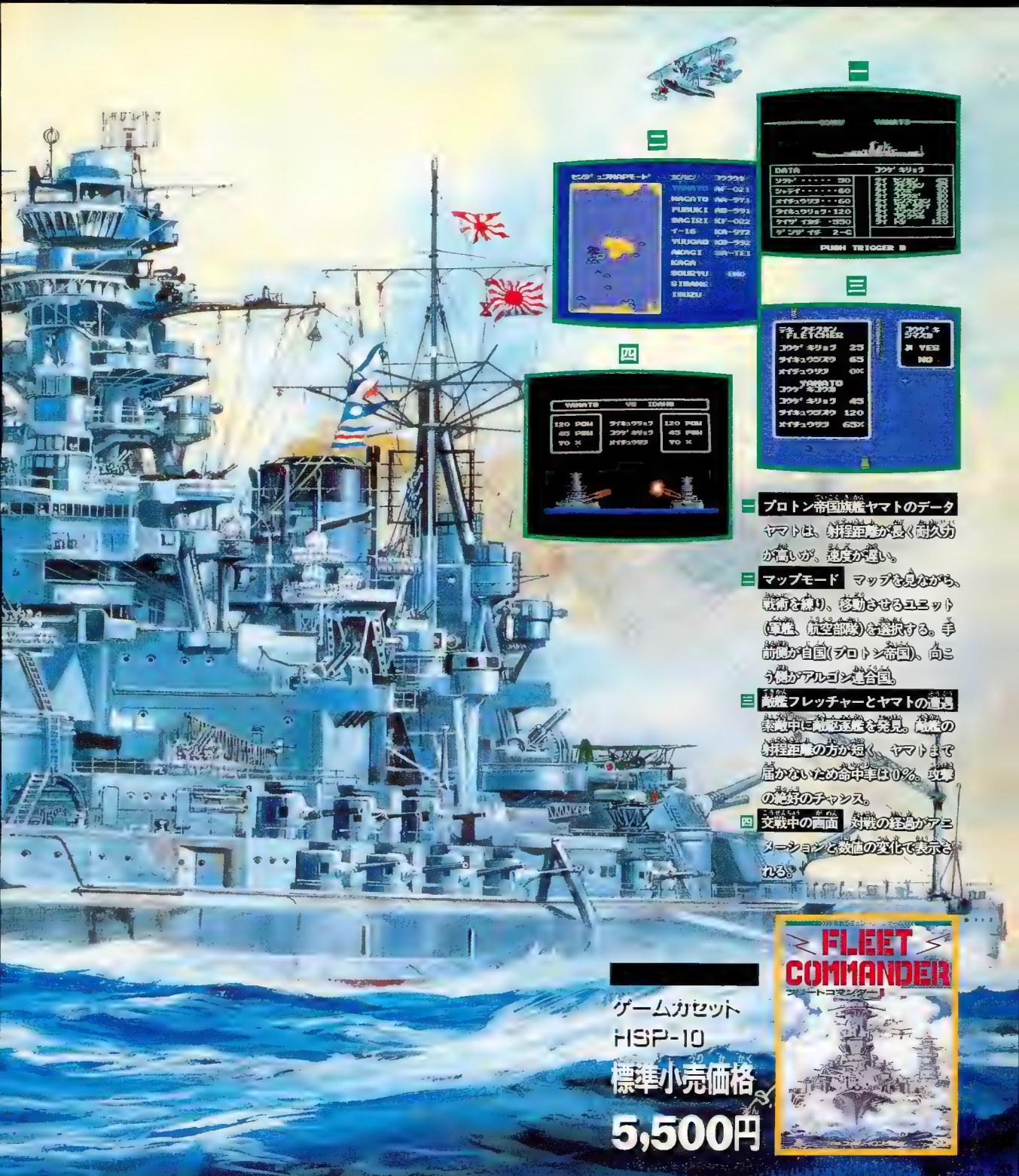
〈協賛〉青島文化教材社、田宮模型、長谷川製作所、フジミ模型 ※写真はA賞のウォーターラインプラモデル艦隊

A賞 1/700スケール・ウォーターラインシリーズ艦隊セット……10名

- 戦艦大和(田宮模型)
- 戦艦長門(青島文化教材社)
- 航空母艦赤城(長谷川製作所)
- 航空母艦加賀(長谷川製作所)
- 航空母艦蒼龍(青島文化教材社)
- 駆逐艦吹雪(田宮模型)
- 駆逐艦敷波(田宮模型)
- 輸送艦(田宮模型)
- 潜水艦伊-16(田宮模型)
- タグボートセット(青島文化教材社)
- クレーンセット(青島文化教材社)
- 米戦艦ミズーリ(フジミ模型)
- 米戦艦アイオワ(フジミ模型)

B賞 1/350スケール・戦艦大和プラモデル(田宮模型)…3名

イラスト/小松崎茂

プロトン

一
二
三
四
一 プロトン帝国旗艦ヤマトのデータ
ヤマトは、射程距離が長く耐久力が高いが、速度が遅い。
二 マップモード マップを見ながら、戦術を練り、移動させるユニット(軍艦、航空部隊)を選択する。手前側が自国(プロトン帝国)、向こう側がアルゴン連合国。
三 敵艦フレッチャーとヤマトの遭遇
索敵中に敵駆逐艦を発見。敵艦の射程距離の方が短く、ヤマトまで届かないため命中率は0%。攻撃の絶好のチャンス。
四 交戦中の画面 対戦の経過がアニメーションと数値の変化で表示される。
FLEET COMMANDER
ゲームカセット
HSP-10
標準小売価格
5,500円
帝国艦隊、進撃開始
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
〒107東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE

こんにちは、須田PINです。ウィザードリィも発売から3ヶ月が過ぎ、そろそろみんなウィザードリィの世界を理解できたのでは?と思っています。中にはウィザードリィの事なら僕に任せて、なんていう人もいるでしょう。そこで今回のウィザードリィ講座はペーパーテストを行います。頑張って満点を目指してください。中には超難問も含まれているので簡単に満点は取れないよ。では、始め!

ウィザードリィ期末試験

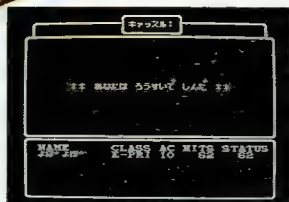
Q1 (各3点、計6点)
魔法使いの呪文“カティノ”の効果を2つ述べよ。

Q2 (5点)
ボルタック商店の最初から買える鎧で最も高い防御力を持つものを述べよ。

Q3 (各5点、計10点)
1階で手に入る鍵を答えよ。（2種類)

Q4 (8点)
ブルーリボンの持つ効力を述べよ。

Q5 (8点)
魔法使いの呪文“マカニト”で全滅し　ないジャイアント系のモンスター　を挙げよ。

Q6 (超難問)(15点)
ウィザードリィのキャラクター達は年を取ると老衰で死亡する、と言われているがこれを確認した人は少ない。ずばり！老衰死をさせる方法を述べよ。(ヒント。キャラクターのバイタリティを0近くまで下げれば死にやすくなります。)

Q7 (8点)
盗賊の短剣の持つスペシャルパワー　を述べよ。

Q8 (意外な難問)(各4点、計12点)
ワードナの魔　除けの持つパワーを、移動している　時、道具として使った時、身につけよう　とした時の3つに分けて答えよ。

Q9 (やや難問)(14点)
誤って死の指輪を身につけてしまった。しかし、呪いを解くお金が足りない。さて、どうやって体からはずそうか？その方法を答えよ。(もちろん、仲間の装備を売り払ってもお金は足りない。それと、ダミーキャラを殺しまくってお金をちまちま集めるのはなしよ。)

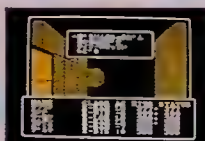
Q10 (各2点、計14点)
魔法使いの呪文“マハマン”の効果を7つ全て述べよ。(1レベル下がってしまうので確かめる時は御注意。)

以上100点満点

そして、僕からの質問だよ。君の好きなモンスターの名前を一つ書いてね。今度、モンスターの人気投票をやろうと思っているのだ。だから協力してね。それから、貴重なアイテムを見つけた人はそれも書いといてね。覚えていたらそのアイテムを出したモンスターも書いといて。これも貴重アイテムを出しやすいモンスターを探す時に役立つのだ。結果が出たらこの広告紙面で発表しちゃうよん。(ちなみに、最近僕の友人の調査では“ハイプリースト”と“ファイアージャイアント”のコンビがアイテムを出しやすい、という結果がでたらしい。)以上、よろしくお願いします。
御苦労さま。なかなか難しいでしょ。解き終わったら答えをはがきに書いて右の住所まで送ってちょーだい。成績優秀者のなかから上位10名に特製ウィザードリィキィホルダーをあげちゃう。さらにこのコーナーで名前を発表しちゃうぞ。テストの出来が悪くてもがっかりすることはないよ。点数に関係なく抽選で20名にウィザードリィモンスターカード20枚セットであげちゃうよ。

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー ISG須田PINの期末試験係

まで、郵便番号、住所、氏名(フリガナ)、生年月日、テストの答え、左の質問の答えを記入の上葉書で送ってね。
締切　4月30日(消印有効)
発表　6月3日売りファミコン通信のこのコーナー。

なお、試験だから質問、問い合わせには答えられないよーん。

●地下10階にわたる3D地下迷宮。いたる所で罠が待つ　●100近い多彩なモンスター。攻撃まで個性豊か。グラフィックも全てオリジナル　●幻のアイテムがどこかにある。君ははたして手にすることが出来るか!?　●バッテリーバックアップRAM採用でデータセーブが楽になり、しかもメッセージは日本語／英語切り換え可能
ゲームカセット HSP-03
標準小売価格 5,800円
2メガROM＋バッテリーバックアップRAM
オススメ。
これぞ本格的RPGの手ごたえ
Wizardry
ウィザードリィ[ファミコン版]
株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE

Fantasy Role Playing

覇邪の封印

はじゃのふういん

絶賛発売中

特製マップとメタルフィギュアのついた本格派ファンタジーR・P・G(ロールプレイングゲーム)登場!!

ゲームカセット HSP-08

■2メガビットの大容量ROM!

■標準小売価格5,800円

アスキー通信販売情報

ファミコン用:ターボファイル

お待たせしてごめんなさい。

お申し込み受取りから商品の発送まで1ヵ月程かかります。ご了承ください。すでにお申し込みの方々にはご迷惑をおかけしております。今しばらくお待ち下さい。

特長 ●ウィザードリィのキャラクターをセーブできる。●覇邪の封印のパスワードをセーブできる。●キャッスルエクセレントを遊んだところまでセーブできる。●フリートコマンダー(新発売)を遊んだところまでセーブできる(これ以外のソフトは対応できません。ご注意ください。)

タイプA アスキースティックⅡターボ(ファミコン)用

2,900円+送料400円の計3,300円(電池別売)

タイプB ファミリーコンピュータ本体用

3,200円+送料400円の計3,600円(電池別売)

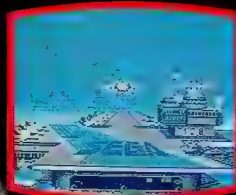
(詳しくは本誌のログイン・ホットラインのコーナーをご覧ください。)

※お店での購入はできませんのでご注意ください。※単3乾電池2本必要です。

■問い合せ先/㈱アスキー営業本部直販部TEL(03)486-7114

A.円内の写真はアスキースティックⅡターボ用のコネクター部分です。 B.写真はファミリーコンピュータ本体用です。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

〒107東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

ASCII
セガのゲームソフト「アフターバーナー」。
リアルな動きはゲームセンターではすでにおなじみ。アスキースティックαがあれば、ゲームセンターの雰囲気が君のものになる。
(マークⅢ、マスターシステム専用ソフト)
アフターバーナー
AFTER BURNER
あのアスキースティックに SEGA マシン用新登場
SG-1000Ⅱ マークⅢ マスターシステム専用
アスキースティックα6つの魅力
1.A/Bボタン強力ターボ連射
スイッチひとつでターボ連射のON.OFFが可能、さらにA/Bボタン別々に連射ができる。
2.ターボスピードは自由自在
ボリュームをまわして、自分の好きな連射スピードに調節ができる。
3.連射のスピードが目に見えるピコピコランプ
4.A/B切り替えスイッチ
このスイッチでAボタンをBボタンに、BボタンをAボタンに切り替えることができる。
5.手になじむ薄型設計
使い込むほどに良さがわかるこの形。人間工学に基づいて疲れにくいようにできています。
6.ズッシリ重い。この重さがゲーム上達の秘密
アスキースティックの連射がついにセガマシンのものになった。人気絶頂のスペースハリアーやファンタジーゾーン。そして新登場のアフターバーナーもこれさえあればこわいものなし。
その名は アスキースティック α アルファ
好評発売中
★標準小売価格4,900円
このアスキースティックαは SEGA ゲーム機専用(SG-1000Ⅱ、マークⅢ、マスターシステム)です。
ASCII STICK α
〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー

98ユーザーに正統派の碁敵が登場だ。

[illegible]の強さを目指すなら、筋のよい相手と
[illegible]なければ、自分の上達は望めない。
アスキー「囲碁」は、白番の置碁で、
[illegible]ソフトに圧勝。
しかも[illegible]で打ってくる正統派。
今、98ユーザーにとっては
[illegible]対局が待っている。

美しく 見やすい勝敗判定機能がついて、形勢を視覚的に判断できる。
易しい バスマウス、シリアルマウス対応で操作が簡単。キーボードでも遊べる。
優しくて "待った"で第1手まで戻せ、大事な局面から対局を再開できる。
親切 セーブ機能でいつでも対局を中止・再開できる。9子まで置き碁をサポート、初心者から中級者まで遊べる。

（写真は、市販されている他社囲碁ソフトとの対戦結果です（2月上旬時点）。）

2子局38目勝ち

◀対Dソフト
激戦となったが、中央を制して勝利。

富士通FMRシリーズ用ソフトも新登場

富士通FMR50 60 70、FM16β、松下Panacom M500 M700に共用できます。

■定価12,800円

好評発売中

アスキーオリジナル
本格派対局ソフト
囲碁

■PC-9801F VF対応 5-2DD ■PC-9801M VM VX XL XL₂対応 5-2HD ■PC-9801UV UX対応 3.5-2HD

■定価 各12,800円

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部(03)486-8080 **株式会社アスキー**

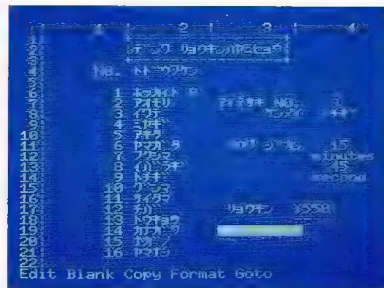
ビリヤードアクションゲーム **サイド★ポケット** TAKERU専用ソフト

ブラザー工業「TAKERU」から発売中 NEC PC98シリーズ、PC88シリーズ対応 ■TAKERU価格5,800円

■お問い合せ先 ブラザー工業㈱TAKERU事務局 TEL (052)263-5895 ※詳しくはLOGIN HOTLINEのコーナーをご覧ください。

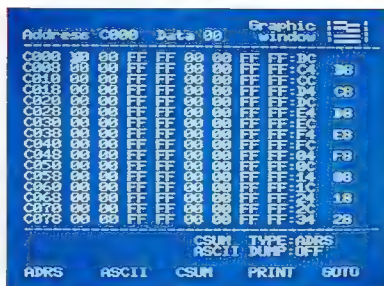
アイデア次第でいろいろ使える、MSXの実用とプロの道具。

世界のベストセラー表計算ソフトをMSXで。ホビーに実用に多彩に活用できます。

MSX-PLANはベストセラー表計算ソフト・マルチプランに準拠したROM版表計算ソフトです。どの欄でどんな計算をするかを指定すれば、あとは数値を入れるだけでたちどころに計算結果を表示します。手軽なROMカートリッジで、34もの関数を備え、気軽にコンピュータ計算をマスターできます。もちろんデータはディスクにもカセットにも保存可能です。趣味の世界に、専門的な分野にアイデア次第でさまざまに活用できるMSX-PLAN。ホームユースに実用のひと味が加わりました。

ROMカートリッジ
¥9.800（送料¥400）
●RAM容量16Kバイト以上のMSXパソコンでご利用になれます
●漢字は使用できません

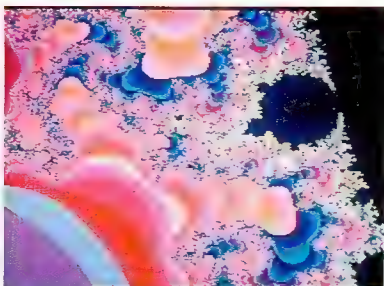
MSX-PLAN

MSXの機能をもりもりパワーアップ。常備したい実力派ツール群です。

MSX-AID(エイド)はMSXのためのツール・ソフトウェア・パッケージです。MSXの機能をアップさせ、あなたのプログラミングに役立つツールを集めました。マシン語プログラムの入力や修正が簡単に出来るマシン語モニタ。BASICプログラムの開発やデバッグを効率良くおこなうための変数リスト、クロスリファレンス、文字列検索などがあります。プログラムはROMカートリッジにおさめられ、拡張コマンドで呼び出して即実行可能です。あなたはその存在を意識することなく、BASICが本来持っているコマンドのように使うことができます。又HELP機能がついているため、使い方が分からなくなっても安心です。

ROMカートリッジ
¥6.800（送料¥400）
●RAM容量32Kバイト以上のMSXパソコンでご利用になれます

MSX-AID

BASICプログラムの実行速度が飛躍的に向上。価値ある実数型コンパイラ。

MSXべーしっ君はメモリ上のBASICプログラムを、その場で機械語プログラムに変換し、高速で実行する実数型のコンパイラです。
実数型のBASICコンパイラとしては、15～20倍といった画期的な実行速度をもっているため、リアルタイムのゲーム、膨大な計算を必要とするC.G.など多くの用途が考えられます。
使用法は非常に簡単で、従来のコンパイラのようなソース作成、コンパイル、実行といったステップを全く意識させず、単に全体を素晴らしく速く実行させるコマンドがインタープリタ上に加わったようなものです。

ROMカートリッジ
¥4.500（送料¥400）
●MSXでも使用できますが、グラフィックスの高速化はMSX2モードで最も威力を発揮します

MSXべーしっ君

● MSX、MSX-PLANはアスキーの商標です
● マルチプランは米国マイクロソフト社の商標です

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株アスキー営業本部 TEL.03(486)8080 **株式会社アスキー**
●カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部LOG係までハカキでお申し込みください

ASCII SOFTWARE

MSXでプログラミングができる。

MSX-DOS TOOLS
MSX-S BUG
MSX-C Ver.1.1
MSX-C Library

MSX PDTシリーズ
Q&A講座
第3弾!!
今回はMSX-C Library特集です。

先月号では、「ライブラリがあると何かいいことがあるんですか?」と「デバッガって何に使うんですか?」のQ&Aを掲載しています。併せて、ご覧下さい。

Q&Aでツールソフトがわかる。

MSX-C Library エムエスエックスシー ライブラリ

価格 14,800円(送料1,000円)

PDTシリーズの第四弾は待望のMSX-C Libraryです。MSX-CでMSXのグラフィック機能やマウス、プリンタなどの補助入出力装置を扱ったり、「MSX-C Ver.1.1」ではサポートされていない倍精度実数やLONG型演算をサポートするライブラリパッケージです。

このライブラリを使用することにより、MSXの持つすぐれたグラフィック機能やジョイスティック、マウスなどを十分に活かしたプログラムをC言語により作成することが可能となります。また、全ソースリスト付きですので自分にあったライブラリに作り変えたり、MSXのプログラミング作法を勉強することができます。

プログラム内容 ●MSX-C用ライブラリ関数
- ●グラフィック関数
- ●数値演算関数(LONG型および倍精度実数型)
- ●カーソル制御(MSX-CURSES)関数
- ●補助入出力装置(マウス、プリンタ等)を扱う関数　ほか

※このソフトウェアにはMSX-DOS TOOLSおよびMSX-C Ver1.1が必要です。

MSX-C Ver.1.1 エムエスエックスシーバージョン1.1

価格 19,800円(送料1,000円)

「MSX C Ver. 1.1」はMSX DOS上で動作し、C言語で書かれたソースプログラムを読み込んで、ザイログニーモニックのアセンブラソースプログラムを出力する2パスのC言語コンパイラです。

変数の自動レジスタ割付やnonrec(non-recursive、非再帰的)キーワードの導入などをはじめとするさまざまな新手法の採用により、オブジェクトコードの効率や実行速度を飛躍的に向上させています。またオブジェクトコードのROM化が可能なので、MSX用カートリッジソフトウェアの開発に最適です。

プログラム内容 ●MSX-C Ver. 1.1
- ●標準ライブラリ関数(グラフィックライブラリは含まれていません)
- ●ユーティリティプログラム2本(FPC.COM、MX.COM)
- ●サンプルプログラム5本

※このソフトウェアにはMSX-DOS TOOLSが必要です。

パッケージ内容 ●3.5-1DDフロッピーディスク(2DDディスク装置でも読み書き可能)●マニュアル一式

●これらのソフトウェアは64Kバイト以上のRAMを装備したMSX、MSX2パソコンでご使用になれます。●これらのソフトウェアを作動させるにはディスクドライブが1台以上必要です。

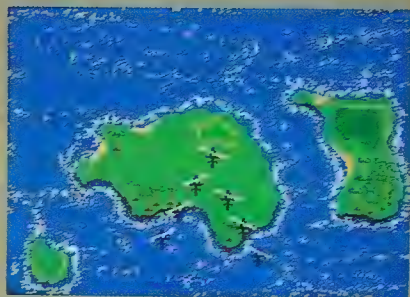
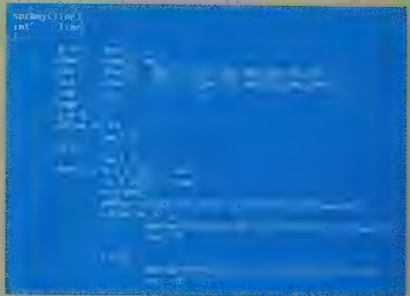
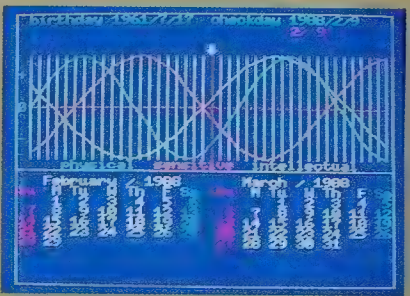
●MSX、MSX-DOSはアスキーの商標です。●MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。

ライブラリにはいくつの関数があるんですか？

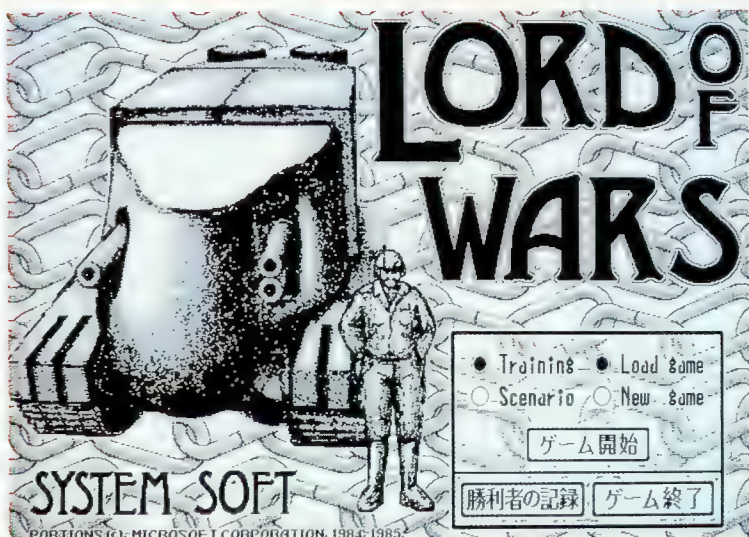
MSX－C Libraryは以下の関数(合計199種類)をサポートしています。

- グラフィック関数パッケージ(41種類)
  線画や塗りつぶし、スプライト、VDPのアクセスなどMSXパソコンの優れたグラフィック機能を幅広くサポートしています。
- 数値演算関数パッケージ(56種類)
  MSX－CではサポートされていないLONG型の四則演算を行なうための関数と、MSX－BASICと同様の倍精度実数型の演算を行なう関数です。
- その他の関数(39種類)
  スロット間コールの関数、マウスやプリンタなどを扱う関数。
- カーソル制御(MSX－CURSES)関数パッケージ(63種類)
  CURSES(カーサス)とはミニコンピュータ用のOSであるUNIXがサポートしているコンソール画面への文字表示やキャラクタウィンドウをサポートする関数です。MSX－CURSESはサブセット(一部分)ながらCURSESの仕様をMSX－DOS上で実現するものです。

ライブラリってMSX2専用なんですか？

そんなことはありません。MSX－C LibraryはRAMを64Kバイト以上搭載したMSXパソコンならばMSX, MSX2にかかわらず使用することができます。ただし、スクリーンモードや色の数、インターレースなどMSX2にしかない機能を使う関数の中には、MSXでは使用できないものや機能が制限されるものがあります。ライブラリに用意されている199種類の関数のうちMSX2専用の関数が9種類、機能が制限される関数が9種類あります。

画面1　このサンプルプログラムはペイントソフトで描いた背景をスクロールさせ、そこにヘリコプターのスプライトを飛ばせるものです。ヘリコプターはジョイスティックで操作します。(MSX2使用)

画面2　上のサンプルプログラムのソースリストの一部。このプログラムは「MSX－C Library」を使用しており、わずか180行程度のリストです。(MSX2使用)

画面3　「MSX－C Library」付属のGCAL。MSXでもちゃんと動作します。(MSX使用)

最新ゲーム徹底解剖!!

やっぱり花見は青山墓地に限りますなー。ほろ酔い気分の体をくすぐり続けるあの緊張感がたまりませんね。

モノクロ画面にマルチウインドー。アダルト感覚がウリの『ロードオブウォーズ』は、RPG的な要素を持った熱中必至のシミュレーションゲームだ。キミも、見た目のシンプルさ以上に奥が深いこのゲームをプレイして、〝戦場の覇者〟への道をトコトン極めてくれっ!!

全島制覇への基本心得だあっ!!

2月号のシミュレーション特集、3月号のニューソフトと、2度にわたって紹介してきたシステムソフトの『ロードオブウォーズ』がついに発売された。このゲームは、RPG的な成長の要素を持つニュータイプのシミュレーションゲーム。これまでにない、フカーイ味わいが楽しめる作品なんだ。

時は未来。現実の戦争がなくなった頃の話だ。平和な社会の中で行き場がなくなってしまった人間の攻撃本能、征服欲を満たすため、疑似戦争が行なわれることになった。それがロードオブウォーズだ。プレイヤーは、コンピュータで擬人化された10人の指揮官と6種類の兵器を率いて、コンクエスト島に設定された18の戦域に挑戦する。そして全戦域を制覇し、〝LOAD OF WARS（戦場の覇者）〟の栄誉を勝ち取ることがゲームの目的なのだ。

⬆ひとつの戦域を制覇するとこの画面になる。次の戦域に臨むヒントが表示されるのだ。

⬆このゲームには3つのトレーニングゲームがある。ここで、十分に力をつけていこう。

徹底解剖、第1回めの今月は、まず、ロードオブウォーズに臨むにあたっての基本的な考え方、戦略のポイントを明らかにしていく。そして後半では、キミが戦略を練るにあたっての手助けとなるように、全指揮官、全戦域、そして全兵器のデータを、ドドーンと一挙に公開してしまうのだぁっ！

■ジャンル/シミュレーション
■対応機種/PC-9801
■価　格/8,500円
■メーカー/システムソフト
■発売日/発売中

侵攻コースが全島制覇の要――戦域選択

コンクエスト島全制覇の重要なカギを握るのが、どういう順序で18の戦域を攻略していくか、である。

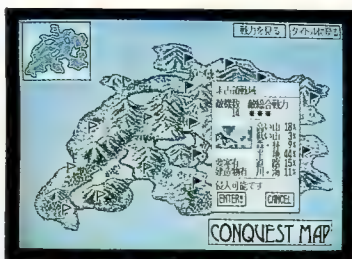
このゲームでは、戦域をランダムに選んでプレイすることはできない。プレイヤーの出発点は、マップの左下のはじっこに決められている。ここから、隣接する戦域をひとつずつ攻略していかなければならない。

だが、どの地点も複数の戦域に隣接しているので、そのうちのどの戦域に侵攻するかを自分で決めるのだ。

各戦域は、地形はもちろんのこと、敵兵器の数や種類、そして総合的な戦力が異なっている。また、そこにある敵の軍事施設も異なるのだ。

戦いに勝って、ある戦域を占領したとき、そこにどのような軍事施設が存在するかによって、戦利品が変わる。兵器開発工場がある戦域を占領すれば、自軍の兵器をより強力なものに改造でき、また、捕虜収容所のある戦域を占領すると、捕らわれの身となっていた指揮官を救出することができるのだ。このあたりのことを理解した上で、侵攻する戦域を選んでいくのである。

通常はマップの上で確認できる敵の兵器の数とその総合戦力を見て、数値の低い戦域から順に攻め込んでいけばよい。だが、指揮官が減ってきたときは、早めに捕虜収容所のある戦域に侵入することが必要になる。兵器は各戦域で勝つごとに補充されるのに対し、指揮官は捕虜収容所からしか得ることはできない。このゲームでは、兵器があっても乗り込む指揮官がいなければ、その兵器を戦いに加わらせることはできないのだ。

このあたりのことに注意して、最適な侵攻コースを見つけ出してくれ。

⬆各戦域の地形や敵機の数、そして敵の総合戦力をマップ上で確認することができる。

⬆戦域で選ぶと、その設定、状況が示される。重大なヒントになっていることが多いのだ。

成長の早い指揮官を育てよう――指揮官搭載

ゲーム開始時点の指揮官は10名。以後、捕虜収容所のある戦域を制覇するごとに10名ずつ指揮官は増えていく。すべての救出に成功すると、計40名の指揮官が登場するのである。

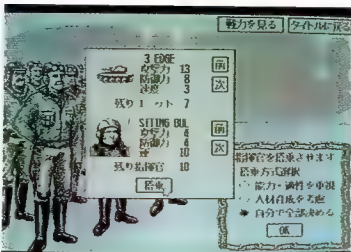
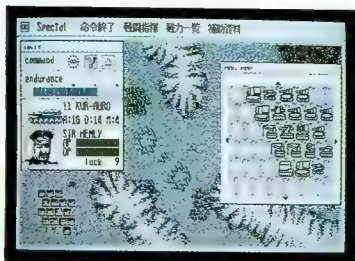
各指揮官は、攻撃力と防御力、そして運という3つのパラメータを持っている。このうち、攻撃力と防御力は戦闘の経験によって上がっていく。ロールプレイングゲームのキャラクターのように、敵を倒すごとに指揮官が成長していくわけだ。

しかも、このゲームでは、指揮官によって成長の早さが異なる。最初は微力だが、戦闘を経験するとどんどん成長していく指揮官がいるのだ。よって、何回かのプレイを通して、とくに攻撃力の成長の早い指揮官を見極め、それを優先的に育てることが重要だ。

成長の早い指揮官を育てるには、その指揮官に優秀な兵器を割り当てて最前線に送るのだ。すると必然的に戦闘経験が多くなり、早く強い指揮官に育つ。また兵器が優秀なら、戦死する確率も少ないだろうというわけだ。

また、指揮官を兵器に搭載するときにもうひとつ気を配ってほしいのが運の値だ。運は、兵器が破壊されたとき、司令官が脱出できる確率を示している。この値が高ければ高いほど生き残る可能性は高くなるわけだ。よって運の値が低い指揮官は、なるべく陣地車や重戦車などの防御力の高い兵器に搭載するようにしよう。

さらに、いくつかの戦闘を重ね、各指揮官の能力が高まってきたら、攻撃力の最も高い指揮官を、一番優秀な兵器に乗せ、最強の兵器として使うようにしよう。とくにここぞという戦域では、この戦法が有効だ。

なお、このゲームには、指揮官をどの兵器に乗せるかを自動的に決めるモードがある。自動的に選ぶ場合の基準にはふた通りあって、能力・適性を重視するか、人材育成を考慮するか、だ。このモードは、便利だが、これで全戦域を制覇するのは困難だ。必ずプレイヤー自身がすべての指揮官と兵器の組み合わせを決めていってくれ。

⬆指揮官の兵器への搭載は、なるべく自分で行なおう。成長の早い指揮官を育てるのだ。

⬆指揮官が育ち、粒ぞろいになってきたら、能力の高い順に優秀な兵器を割り当てよう。

将来性のある指揮官を優先的に育てるべし!

A群 ゲーム開始から登場する指揮官

これがプレイ開始時点から登場する指揮官たちだ。とくに序盤戦には成長の早い指揮官に経験を積ませ、育てていかなければならない。このメンバーの中ではFLOSTとSITING BULの成長が早い。陣地車や重戦車など強力な兵器に搭載して最前線に送り込もう。

GUEN ZAPP	
攻撃力	5
防御力	3
運	12

SIR HENLY	
攻撃力	4
防御力	4
運	10

HELCHARD	
攻撃力	3
防御力	8
運	3

FLOST	
攻撃力	2
防御力	6
運	6

HENSHOW	
攻撃力	3
防御力	1
運	8

SHANGHAI	
攻撃力	6
防御力	5
運	9

PATTON	
攻撃力	5
防御力	2
運	6

SAMSONOV	
攻撃力	3
防御力	2
運	7

SITING BUL	
攻撃力	4
防御力	3
運	10

SIELA	
攻撃力	2
防御力	2
運	5

B群 第1捕虜収容所にいる指揮官

第1捕虜収容所は、島の中ほどのところに設定された戦域にある。この捕虜収容所には、こうした面々が捕らわれているのだ。比較的平凡な指揮官が多いが、その中でWANGの運の強さが光っている。彼なら最も防御力の低い軽戦車に乗せても生き残れそうだ。

SIR GEORGE	
攻撃力	6
防御力	4
運	3

JAGVE	
攻撃力	5
防御力	4
運	9

KING	
攻撃力	2
防御力	3
運	7

NAGATA	
攻撃力	5
防御力	3
運	5

SMITH	
攻撃力	3
防御力	3
運	6

WANG	
攻撃力	4
防御力	6
運	15

SS REMS	
攻撃力	2
防御力	5
運	6

VAN ELICH	
攻撃力	3
防御力	2
運	8

RED LIYON	
攻撃力	3
防御力	5
運	10

MOMO	
攻撃力	1
防御力	2
運	4

部隊は固めて進軍させるべし!――戦闘開始

いよいよ戦闘開始! となる前に、まず、戦域を選択したときに表示された、敵の戦力データとシナリオの解説を思い起こそう。とくにシナリオの解説は重要だ。ここには、その戦域での敵の部隊の状況や、プレイヤーの戦い方のヒントが書かれている。そこで、解説の一言一句を噛みしめながらマップを見つめ、それがどういう状況を暗示しているのかを考えよう。そして敵が待ち構えている場所はどこか、それを打ち破るにはどの場所が適切かを予測するのだ。

⬆部隊は固めて進軍させる。損害をこうむったらすぐ退かせ、早めに修理を受けさせよう。

このゲームでは、接近するまで敵の姿を見ることはできない。そのため、シナリオ解説とマップから、戦いを予測できるかどうかが、勝敗を大きく左右する。このことを肝に銘じておこう。

予測を立てたらそれを基に、兵器の進軍目標を設定する。このとき、進軍目標は近め近めに設定してくれ。なぜなら、兵器によって移動力が違うので、目標を遠くに設定すると、足の速い兵器だけが先に進んでしまい、部隊がバラけてしまうからだ。

これは絶対にマズイ。このゲームで勝つポイントは、部隊の兵器をなるべく固めて進軍させるということだ。部隊を固めておけば、前線に立つ兵器が損害を受けても、すぐ無傷の兵器と入れ替えることができる。そして無傷の兵器が敵と戦っている間に、損害を受

人材は宝！　とにかく指揮官を大事にしよう！

C群 第2捕虜収容所にいる指揮官

この第2捕虜収容所が置かれている戦域も、マップ中ほどのところにある。ここに捕らわれている指揮官の中では、EL MOSDELとBETHCESの攻撃力の高さと、MONTIの防御力の高さが目立っている。彼らの力をぞんぶんに引き出して中盤戦を戦いぬこう。

EL MOSDEL	
攻撃力	7
防御力	6
運	4

J TRANS	
攻撃力	5
防御力	6
運	7

MONTI	
攻撃力	6
防御力	8
運	8

TAYAS	
攻撃力	1
防御力	1
運	3

STAINER	
攻撃力	3
防御力	4
運	12

WALKERS	
攻撃力	4
防御力	3
運	10

HILZ	
攻撃力	4
防御力	5
運	9

ARKERT	
攻撃力	3
防御力	5
運	6

TAYLOR	
攻撃力	2
防御力	4
運	4

BETHCES	
攻撃力	10
防御力	4
運	10

D群 第3捕虜収容所にいる指揮官

第3捕虜収容所は、マップ右よりに位置する戦域にある。ここをいつ攻略するかは、コンクエスト島制覇のカギを握っている。後半戦の早い段階に攻略するか、それとも最後の方に侵攻して最終決戦に備えるかだ。ここが運命の分かれ道なのであります。

BLUE BARE	
攻撃力	10
防御力	9
運	4

STESSEL	
攻撃力	4
防御力	4
運	3

BONZO	
攻撃力	3
防御力	5
運	8

JAKEE	
攻撃力	3
防御力	6
運	9

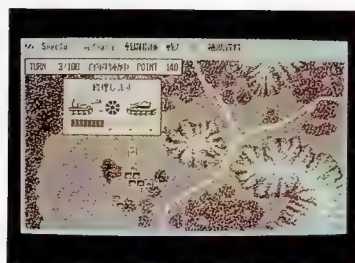
CUSTRY	
攻撃力	3
防御力	4
運	6

KITCHINER	
攻撃力	4
防御力	10
運	6

HEKTOR	
攻撃力	4
防御力	6
運	7

HAIG	
攻撃力	12
防御力	5
運	10

TOMOLTOK	
攻撃力	4
防御力	8
運	7

MIGNON	
攻撃力	3
防御力	5
運	10

↑修理車は重要な役割を持つ。敵のものは早く破壊し、自軍のものは十分保護してくれ。

↑行動順位選択を切り替えて、その時点の目的にあった行動を優先させることも大事だ。

けた兵器を修理車で修理するのだ。この手順をスムースに繰り返すことができれば、兵器が破壊されずに敵を攻撃し続けることができるというわけ。これはとても有効な戦法なのだ。

そんなわけで進軍目標は近めに設定し、部隊をバラさないようにしよう。もうひとつ重要なポイントは、敵が修理車を持っている戦域の場合、まず、その修理車を破壊せよ、ということだ。修理車を破壊すると敵の兵器は損害を回復することができなくなる。こうなればもう、勝利を手にしたも同然だ。徹底的にマークして、修理車をなるべく早く破壊してくれ。

これは裏をかえせば、自分の修理車は、何がなんでも守り通さなければならないということ。そのために修理車を部隊の後方に置き、敵の攻撃にさらされることがないようにしよう。修理車には、細心の注意を払ってくれ。

今回は、戦闘に際しての基本的なポイントを取り上げた。次回は、さらに踏み込んで、より詳しい必勝法をお届けしよう。楽しみに待っていてくれ。

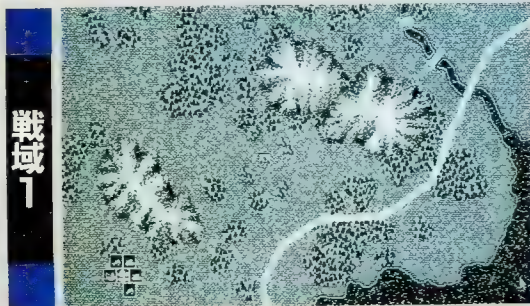
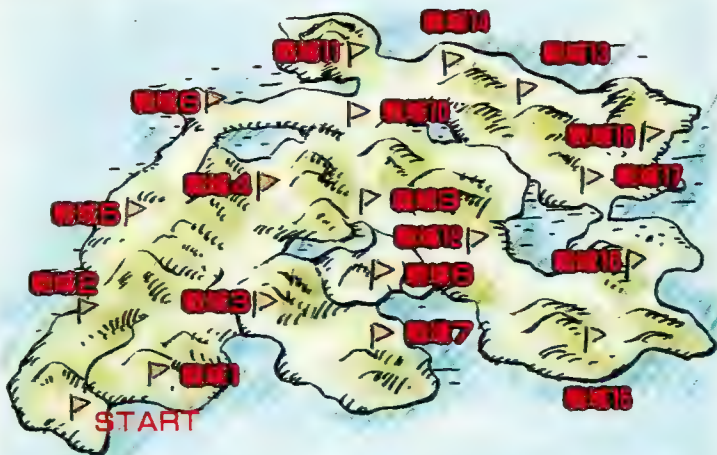
修理車の効率的な使い方が最大のポイントなのだ！

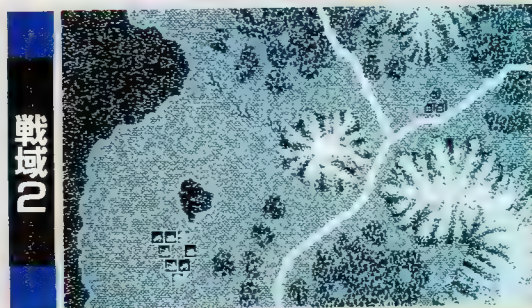
コンクエスト島、全戦域マップ大公開だぁ!!

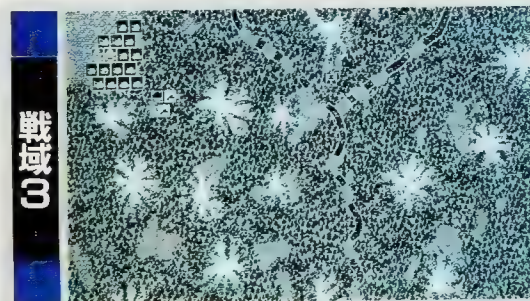
戦いの舞台、コンクエスト島の全景。ここには18の戦域が設定されているのだ。

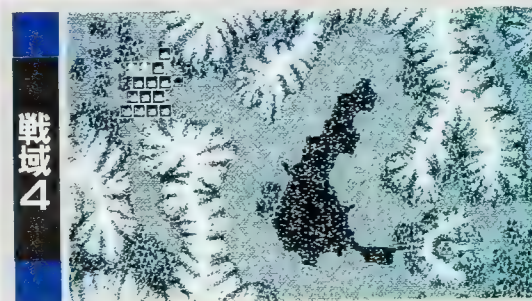
どの戦域も十分に練られたものばかりで、バラエティに富んでいる。それぞれの地形条件はもちろんのこと、敵の兵器の数や種類、軍事施設が大きく異なるので、戦域ごとに違った戦略、味わいがたっぷり楽しめるのだ。

また、各戦域に1から18の番号をつけたが、条件が異なる。要塞がある戦域では、その要塞を破壊すれば敵は降伏を申し入れてくる。要塞がない戦域では、その部隊の一番強力な指揮官が乗った兵器を破壊すればいいのだ。

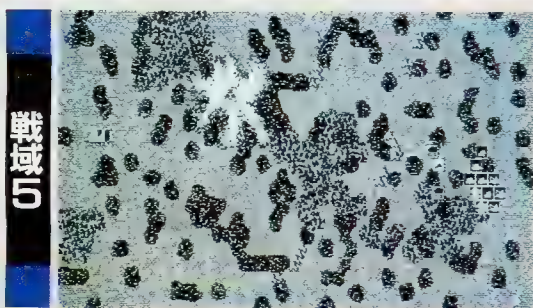
なお、各戦域にAからRの記号をつけたが、これは説明の都合上、スタート地点からの距離を考えてつけたもので侵攻ルートとはまったく関係ない。侵攻ルートは、各戦域のデータやシナリオを分析して、キミ自身の手で見つけ出してくれ。

敵戦力……………………7	敵総合戦力…………1

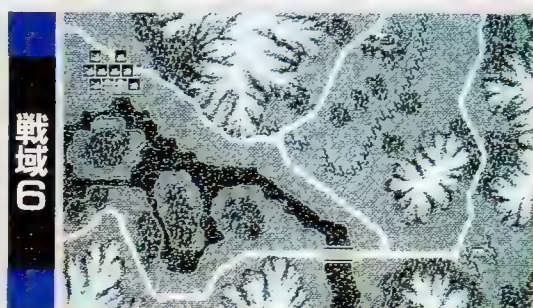
この戦域には敵の要塞がひとつある。敵の兵器数は少なく戦力も低いので、ラクに勝てるだろう。ここは損失なしにクリアーしたい。また指揮官を育てる絶好のチャンスなので、成長の早い者を前線に送り、戦闘経験を積ませよう。

敵戦力……………………7	敵総合戦力…………1

マップの北東(上が北ネ)に建物が3つ見える。どうやら敵の兵器開発工場のよう。勝てば、兵器のバージョンアップが望めそうだ。この戦域では敵の親玉が乗る戦車を破壊すれば勝ち。どうやってそれを見つけるかがポイントだ。

敵戦力……………………13	敵総合戦力…………2

奥深い森林地帯が戦いの舞台。マップ中央の川を渡ったところに、敵の要塞が見える。なにしろ森が深いので兵器はなかなか先へ進むことはできない。しかもどこから敵が現われるか全く予想がつかない。苦しい戦いになるだろう。

敵戦力……………………13	敵総合戦力…………3

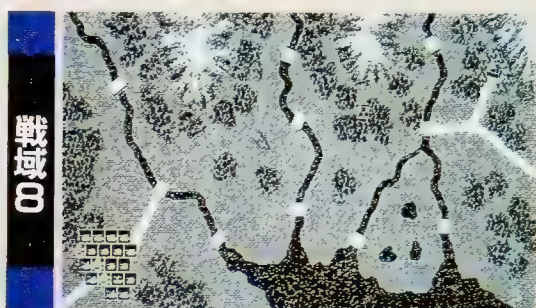
マップ中央に湖が横たわっている。東側の岸辺には、敵の要塞が見える。その北に位置する工場を守っているようだ。要塞へ向かうのに湖の北側を通るか南側を通るかが勝負を決める。敵もそのどちらかに的をしぼってくるはずだ。

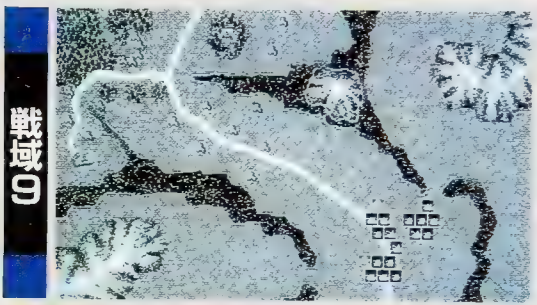
変化に富んだ18の戦いをぜんぶんに味わおう

敵戦力……………………11　敵総合戦力…………… 2

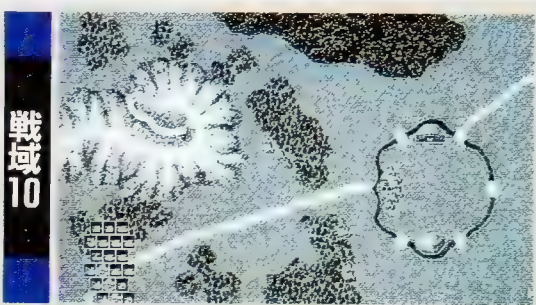
攻めにくく、守りやすい、敵にとって有利な湿地帯が広がるマップ。その中央の高台に敵の要塞が見える。そこへ直線的に進んだのでは敵の強力な防衛線にぶつかってしまうだろう。さてどういうルートをとるか、思案のしどころだ。

敵戦力……………………14　敵総合戦力…………… 3

マップ南東のところに敵の要塞が見える。そこへまっすぐに進軍していけばいいようだが、北東に見える敵の建物がどうも気になる。また、南西から南東に続いている道も気になるところだ。敵の堅固な防衛線に十分注意してくれ。

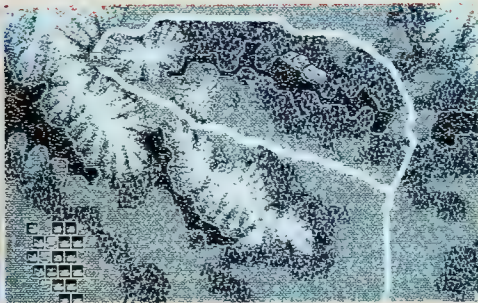
敵戦力……………………14　敵総合戦力…………… 4

海岸近くに敵の兵器工場を発見。何か強力な兵器の工場かもしれない。また、敵の要塞は南にある。途中を川が分断しているが、浅瀬を利用すれば橋を通らなくても渡ることができる。敵がどこに潜んでいるかが気になるところだ。

敵戦力……………………17　敵総合戦力…………… 3

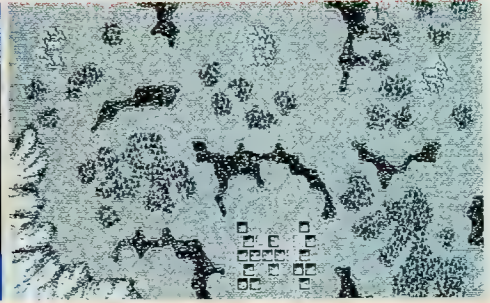
３本の川に分断されている戦域。北東に建築物が見える。川により侵攻ルートが限られるが、そこには敵の強力な防衛部隊が待ち構えている可能性が高い。それを打ち破るにはどうすればよいか、皆目見当がつかず、苦しいところだ。

敵戦力……………………16　敵総合戦力…………… 3

敵の要塞は西にあるが、敵の兵器は、東と南にある川の対岸に集結している。おそらくこちらが要塞に向かおうとするのを追撃してくる作戦だと思われる。この追撃にどう対処するか、部隊をふたつに分けるか否か、迷うところだ。

敵戦力……………………16　敵総合戦力…………… 4

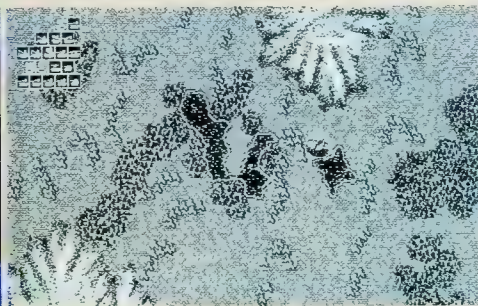
敵の要塞は、深い堀に囲まれている。敵は正面の橋を落とし、残りの橋を兵器で固め封鎖した。堀の内側に侵入するには、相当な犠牲が必要と考えよう。幸い堀の外から要塞を攻撃することができるが、堀の外にも敵がいる模様だ。

戦域11

敵戦力……………………24	敵総合戦力…………6

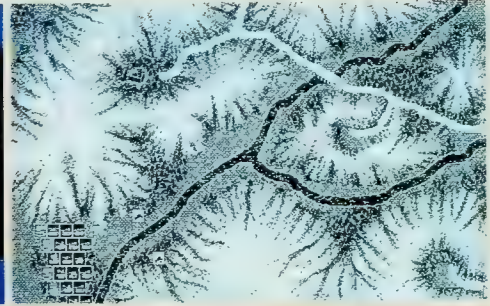
山頂の要塞に向かうには、正面攻撃にでるか、迂回して後方からまわり込むかのいずれかが考えられる。だが、ともに敵の部隊が守りを固めているとの報告を受けた。正面攻撃をかけるか、迂回して攻撃をするか、ふたつにひとつだ。

戦域12

敵戦力……………………17	敵総合戦力…………5

マップの北西、北、北東に要塞が3つ見える。だが、このうちふたつはニセモノであるとの情報もある。こちらを惑わすために作られたものらしい。カンで目星をつけて攻め込むか、または本物の確証をつかんでから攻め込むかだ。

戦域13

敵戦力……………………23	敵総合戦力…………6

敵は妨害物を平地全体に設置している。また、この戦域には敵の要塞はなく、敵は戦域を見渡せる場所から指揮をとっていると思われる。敵の大将を見つけ出し、破壊しなければならない。敵の多くは湖の北側に集結しているのだ。

戦域14

敵戦力……………………17	敵総合戦力…………4

深い渓谷と険しい山により進軍コースは限られている。逃げ場がないので敵に攻められたら多大の被害が予想される。北西の山の上にはなにやら建物が見える。ほかに要塞は見当たらず、敵の将軍は建物付近で指揮をとっている模様だ。

全兵器一覧なのだ!!

プレイヤー側の兵器の性能一覧表だ。それぞれの兵器には攻撃（成功）率、防御（成功）率、そして移動力が設定されている。最初は各タイプとも標準型しか手に入らないが、敵の工場を占領するたびに、改造強化されていく。なかには、まったく新たに手に入るものもあるのだ。

なおこのゲームでは、兵器への行動命令によって、各値が増減する。たとえば〝迂回〟を指示すると防御率、移動力は高まるが攻撃力は下がるといった具合だ。ここでは、陣地砲が〝攻撃〟命令時のもの、それ以外の兵器は〝前進〟時の値を掲載している。進軍を指示する際の参考にしてくれ。

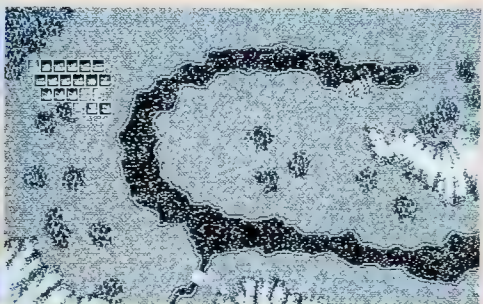
	EDGE	EDGE-A	EDGE-AD	KVR-AURO
種類	標準型重戦車	武装強化型重戦車	完全装備型重戦車	新型攻撃重戦車
攻撃率	12	14	14	16
防御率	9	10	11	14
移動力	3	3	3	4

	ZIGG	ZIGG-S	ZIGG-SA	WORKER
種類	標準型装甲車	防御強化型装甲車	完全装備型装甲車	標準型修理車
攻撃率	10	10	12	—
防御率	8	9	9	10
移動力	4	5	5	2

敵戦力……………………15　敵総合戦力………… 5

このマップは、山脈と川により南北に分断されている。敵の要塞は北東にあり、山肌と障害物でガードされている。南にもたくさんの敵が潜んでいると予測できる。敵の北上を阻止しながら、敵の要塞を攻撃しなければならないのだ。

敵戦力……………………8　敵総合戦力………… 2

マップの北東に敵の兵器開発の工場が見える。が、敵の要塞は見当たらない。兵器の数も少なく、戦力も高くはないようだ。だが、敵は決して撤退せず、徹底抗戦してくるのでなかなか苦しい。犠牲を恐れず、果敢に立ち向かおう。

敵戦力……………………19　敵総合戦力………… 5

中央に海が三日月形に食い込んでいる。敵の要塞はその向こう側にあり、そこに侵入するには北の陸路をとらなければならない。だが、そこには敵の兵器が集結しているのだ。敵を食い止めながら、要塞を攻撃する戦法を考えよう。

敵戦力……………………9　敵総合戦力………… 4

ここにはふたつの要塞がある。特に北東の要塞は、堅固な妨害物に取り囲まれており、見るからに強大だ。またマップ中央にも妨害物が置かれており、そこでこちらを足止めして総攻撃に出てくる作戦だろう。厳しい戦いが予想される。

REVI	REVI-2	REVI-3	ZOSO	JAGD-EDGE	DOVE
標準型陣地車	防御強化型陣地車	搭載砲強化型陣地車	完全防御陣地車	戦車改造自走砲	新型突撃自走砲
攻撃率　10	攻撃率　10	攻撃率　9	攻撃率　3	攻撃率　13	攻撃率　16
防御率　10	防御率　11	防御率　12	防御率　17	防御率　8	防御率　10
移動力　3	移動力　3	移動力　3	移動力　2	移動力　3	移動力　4

CANON-1	CANON-2	CANON-3	CANON-H	ZON	ZON-AURO
兵器攻撃型陣地砲	要塞攻撃型陣地砲	要塞攻撃型陣地砲	最終要塞攻撃型陣地砲	標準型誘導弾車	誘導弾強化型誘導弾車
攻撃率　13	攻撃率　14	攻撃率　15	攻撃率　18	攻撃率　9	攻撃率　9
防御率　12	防御率　12	防御率　12	防御率　12	防御率　9	防御率　10
移動力　—	移動力　—	移動力　—	移動力　—	移動力　2	移動力　2

10ターンめまでに、必ず自分の作戦がイヤになってリセットしてしまうとゆー恐怖の病気、10ターン症候群が、太平洋の嵐ユーザーにひろまってるんだって。

どんな病気にも原因があるように、10ターン症候群にもやっぱり原因はあるのだ。10ターン症候群にかかる人は、どんなことも途中でほーり出しちゃう飽きっぽい性格の人をのぞいて、原因はみんないっしょだ。よーするに、ゲームをどーやって進行していったらいいのかわからない、これが10ターン症候群の元凶なのである。

10ターン症候群を治すには、まず、ゲームの目的を正確に把握する必要がある。それでは、『太平洋の嵐』の目的とはなにか？ それはもちろん、日本を勝利に導くことだ。日本が勝つためには、次にあげる2つの条件のうち、ひとつを達成しなければならない。

①連合国側の重要根拠地を、5ヵ所以上占領すること。

②600ターンの間、戦い抜くこと(グランドキャンペーンの場合)。

この条件を達成すれば勝てるとゆーことと、条件を満たすよーにプレイすることを、10ターン症候群の人たちは忘れているのだ。

さて、この2つの条件のうち、条件②は条件①の延長線上にあると見ていい。各地の重要根拠地を巡る激戦奮闘(すなわち条件①)の末に600ターンもたっちゃった、とゆーのが正しい条件②の満たし方だろう。基本はやっぱり、目指せ条件①なのだ。では、第1ターンに各地で作戦中のTF(艦隊のこと)を、どのよーに行動させるのか、ちょっとアドバイスしましょー。

TF1とTF6は、ハワイ攻撃後にトラックかクェゼリンで補給と再編成を行ない、南方諸島およびインド方面へ向かい航空支援を行なう。

TF2は、全滅していなければクェゼリンに行き、TF1、TF6と合流する。

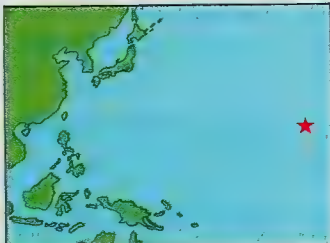
TF3は、バギオに上陸作戦を行ないシャンハイで分割、再編成をする。

TF4は、リンガに上陸作戦を行ない、南方作戦の艦隊基地を造る。

TF5は、リンガを母港にして、シンガポール艦隊とスラバヤ艦隊に備えるのが望ましい。

10ターン症候群の人は、以上のことをまずやってみるといいだろう。それから先は、条件①を満すことをひたすらに目指すといいだろう。ときには、失敗をしてリセットボタンを押したくなることもあるだろーけど、負けたっていいから最後までやろうぜ！ 勝ち負けをぬきにして、じっくりとゲームを楽しむ、これこそ、10ターン症候群の特効薬だ。とりあえず、処方箋(データ)を書いておいたので、治療のタシに、ひいては日本勝利への足がかりにでも使ってください。

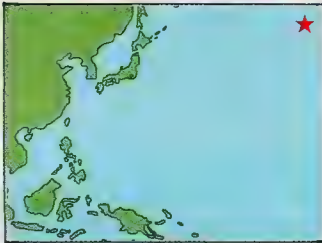
GAM黙認！これが連合軍根拠地の初期配備だ

FILE NO.001

ハワイ
Hawaii
アメリカ領
気象:南太平洋グループ

航空兵力		海上兵力		地上兵力および施設能力			
B17C	13	戦艦	5〜8	飛行場	1,000	平地	1,000
B18	33	重巡	2	工場種類	なし	泊地	16,000
B25A	1	軽巡	6	工場能力	0	資源種類	食料
ドーントレス	44	駆逐艦	29	防御施設	80	資源生産	100
P36	40	空母	0〜1	戦闘部隊	40		
ウォーホーク	113	潜水艦	3	設営部隊	10		
ワイルドキャット	15	タンカー	4	整備部隊	10		

陸上機による爆撃の基地としては、ジョンストンが適している。侵攻ルートとしては、ウェークからミッドウェイを攻略し、飛行場を建設してからジョンストンへ向かうのが定石だろう。戦闘機をジョンストンへ移すには、ゼロ戦などの艦上戦闘機を空母で直接に降ろすか、ウェークとミッドウェイの間に空母をおいて中継するかの2つしかないだろう。どっちにしろ、ハワイ攻略は大きな危険性をもち、非効率な攻略法しかない。米軍の抵抗も強力だろうし、わざわざココを攻める必要性はないと思われる。

■ジャンル/シミュレーション
■対応機種/PC-9801
■定　価/12,800円
■メーカー/ジー・エー・エム
■発 売 日/発売中

FILE NO.002

ダッチハーバー
Duch Harbor
アメリカ
気象:寒帯グループ

航空兵力

B17C……1
B25A……1
ウォーホーク……3

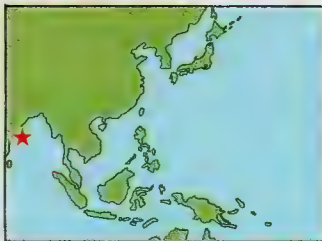
海上兵力

なし

地上兵力および施設能力

飛行場	1,000	平地	1,000
工場種類	なし	泊地	14,000
工場能力	0	資源種類	なし
防御施設	20	資源生産	0
戦闘部隊	4		
設営部隊	1		
整備部隊	1		

戦力的には重要根拠地中、最も低い。しかし、ダッチハーバーはまさに天険の要塞。進撃ルートとしては、アダックを占領して航空基地に使い、航空支援を行なうのが正攻法なんだけど、ダッチハーバーの天候はそれを阻む。夏は深い霧がたちこめ、冬は何週間も吹雪だということもマレではなく、効果的な爆撃は望めない。かといって、大船団大兵力で無理やりに上陸しようとしても、近くに艦隊編成ができる大きな港がない（一番近くて、ホロムシロの港である)。簡単に落とせそうで落とせない、実に憎らしい根拠地なのだ。

FILE NO.003

ボンベイ
Bombay
イギリス領
気象:熱帯グループ

航空兵力

B17C……1
B25A……1
ブレニム4……68
ウォーホーク……4
ハリケーン……82

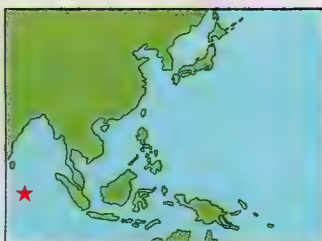
海上兵力

戦艦……1
軽巡……2
輸送船……4
タンカー……1

地上兵力および施設能力

飛行場	1,000	平地	1,000
工場種類	なし	泊地	15,000
工場能力	0	資源種類	食料
防御施設	0	資源生産	200
戦闘部隊	30		
設営部隊	10		
整備部隊	12		

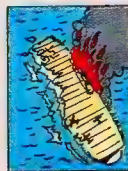
ボンベイはイギリス東洋艦隊と強力な航空兵力によって守られている。また、設営部隊が10部隊いるので、防御施設にダメージを与えるには、かなりの回数の爆撃が必要だろう。進撃ルートとしては、ラングーンからの爆撃が普通だが、それでは航続距離の関係で、護衛の戦闘機をつけられない。そのため、空母をインドに回してボンベイの戦闘機をたたく方法と、手堅くカルカッタを攻略してカルカッタを航空基地にする方法が考えられる。ただし、季節が夏になると天候不良で爆撃が行なえなくなり、英軍の増援部隊もやってくるので注意が必要。

FILE NO.004

アッズ
Azz
イギリス領
気象:熱帯グループ

航空兵力

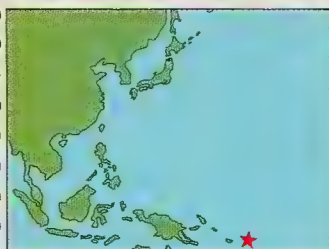
ソードフィッシュ……24
ブレニム……1
ウォーホーク……2
ハリケーン……61

海上兵力

なし

地上兵力および施設能力

飛行場	100	平地	200
工場種類	なし	泊地	14,100
工場能力	0	資源種類	なし
防御施設	30	資源生産	0
戦闘部隊	10		
設営部隊	3		
整備部隊	3		

アッズへの爆撃は、ラングーン、シンゴラ、シンガポールの3地点から、一式陸攻のみでしか行なえない。よーするに、これだけの距離を飛べる戦闘機が存在しないのだ。しかし、アッズの航空兵力は護衛機がなくても平気なほど微力ではない。そのため、アッズ攻略には空母の力が不可欠なものになる。前ページの本文中に書いた、ハワイ攻撃後のTF 1とTF 6の行く先は南方諸島かインド方面、の意味はこのことなのだ。この主力6空母でたたくのが定石だが、クレやパラオにいる軽空母を動員するのも、なかなかの妙手だ。

FILE NO.005

ニューカレドニア
New Caledonia
アメリカ領
気象:南太平洋グループ

航空兵力

B17C	20
B25A	6
ウォーホーク	7
エアラコブラ	50

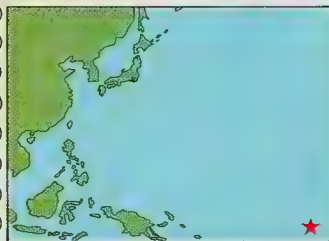
海上兵力

重巡	2
軽巡	3

地上兵力および施設能力

飛行場	1,000	平地	1,000
工場種類	なし	泊地	19,000
工場能力	0	資源種類	なし
防御施設	0	資源生産	0
戦闘部隊	15		
設営部隊	2		
整備部隊	4		

クェゼリンから爆撃しようとすれば、一式陸攻を護衛機なしで行かせなければならない。護衛機をつけようとするならば、ガダルカナルとヘンダーソンを攻略して、航空基地にすることが必要だ。この際、トラックからラバウルに進攻してポートモレスビーとブナを占領し、タウンスビルを孤立化させることが大切だ。もちろん、ニューカレドニア爆撃に6隻の主力空母を使う手もあるし、クェゼリンからナウルに出て、ナウルを足場にして攻める手もある。しかし、タウンスビル攻略のことを考えると、やはりラバウルからのルートがベターだ。

FILE NO.006

サモア
Samoa
アメリカ領
気象:南太平洋グループ

航空兵力

B25A	63
ウォーホーク	6
エアラコブラ	80

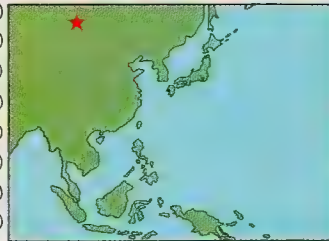
海上兵力

なし

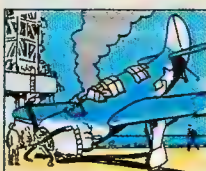
地上兵力および施設能力

飛行場	1,000	平地	1,000
工場種類	なし	泊地	17,000
工場能力	0	資源種類	なし
防御施設	0	資源生産	0
戦闘部隊	20		
設営部隊	3		
整備部隊	4		

サモアは、戦闘機が非常に強力で爆撃機の数も多い。そこでここを攻める場合は、かなりの危険を覚悟しなければならない。ハワイ攻撃後、TF1と6に爆撃をさせる手もあるが、たとえサモアが攻略できたとしても、維持していく兵力はないだろう。ここは、飛行場への爆撃だけにとどめ、上陸はあとまわしにするのが賢明だ。また、フィジーからは十分に爆撃できる距離にあるが、遠くサイパンやトラックから順々に航空機を移動させなければならない手間を考えると、いくら必要とはいえメンドーくささはいなめない。

FILE NO.007

イルクーツク
Irkutsk
ソビエト
気象:寒帯グループ

航空兵力

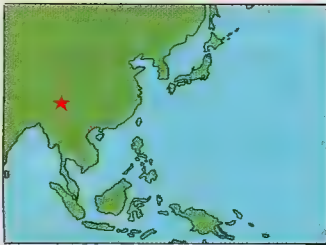
なし

海上兵力

なし

地上兵力および施設能力

飛行場	500	平地	1,000
工場種類	なし	泊地	0
工場能力	0	資源種類	なし
防御施設	10	資源生産	0
戦闘部隊	30		
設営部隊	1		
整備部隊	3		

ゲーム開始直後のソビエトの搭乗員は練度が低く、雪のときに爆撃を行なえば迎撃の心配はいらない。ただし、陸上部隊は航空隊の非力さを補ってなお余りあるほどに強力なので、ハイラルやソンゴ、トウアン、ボタンコウといった重要根拠地を守れるかが問題だ。また、前線への食料の補給も不安だし、攻略はかなり難しそうだ。しかも、夏になればSB-2が群れをなして飛来してくるし、ソビエトの地上部隊も活発に活動できるようになり、危険きわまりない。やはり、ソビエトには自分からは手を出さない。これが鉄則だろう。

FILE NO.008

セイト
Chéngdū
中華民国
気象:温帯グループ

航空兵力

ウォーホーク………25

海上兵力

なし

地上兵力および施設能力

飛行場	200	平地	1,000
工場種類	なし	泊地	0
工場能力	0	資源種類	食料
防御施設	100	資源生産	300
戦闘部隊	50		
設営部隊	1		
整備部隊	1		

セイト攻略には、コンメイまたはジュウケイを航空基地として、ターンごとに徹底的に爆撃をしまくる(へんな日本語)必要がある。この際、迎撃に飛んでくるウォーホークは、P36や、バッファローとは格が違うので、護衛機をつけないと痛い目にあうだろう。とはいっても、大陸では航続距離の短い陸軍機も爆撃に参加できるので、有利といえば有利である。ただし、イルクーツクと同じく中国との全面対決になれば、恐怖の人海戦術で反撃に出てくることを忘れてはならない。セイト攻撃もやっぱり、あまり気のすすまない戦いだ。

FILE NO.009

ポートダーウィン
Part Darwin
オーストラリア
気象:熱帯グループ

航空兵力

B25A………31
ウォーホーク………5
ハリケーン1………31
エアラコブラ………20

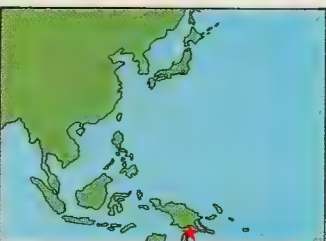
海上兵力

なし

地上兵力および施設能力

飛行場	1,000	平地	1,000
工場種類	なし	泊地	3,100
工場能力	0	資源種類	なし
防御施設	0	資源生産	0
戦闘部隊	30		
設営部隊	6		
整備部隊	6		

ポートダーウィンは、熱帯グループの気象状況なので、夏になるとアッズやボンベイのような悪天候でにっちもさっちもいかなくなる。そのため、気候が比較的穏やかな、春までに攻略する必要がある。こちらに幸いなのは、ニューカレドニアやタウンスビルに比べて、戦闘機が弱体なことである。この程度の航空兵力ならば、ほんの少し戦力を集中させることで、ウルシーから十分に爆撃できる。早めに攻略することだけに注意すれば、比較的らくをして占領できるはずだ。

FILE NO.010

タウンスビル
Townsville
オーストラリア
気象:南太平洋グループ

航空兵力

B17C………12
B25A………46
ウォーホーク………11
エアラコブラ………60

海上兵力

なし

地上兵力および施設能力

飛行場	1,000	平地	1,000
工場種類	なし	泊地	3,000
工場能力	0	資源種類	なし
防御施設	0	資源生産	0
戦闘部隊	20		
設営部隊	3		
整備部隊	5		

タウンスビルへの爆撃は、ウルシーから一式陸攻を使って存分に行なえる。しかし、タウンスビルの戦闘機は強力なので、護衛機なしでは迎撃をうけて大きな被害を被る恐れがある。そこで、ポートモレスビーまで進出して航空基地をつくる手と、空母を投入する手が考えられる。ニューカレドニアの項で解説したが、ラバウルとポートモレスビー、ブナを攻略してタウンスビルを孤立させるのもひとつの手段である。南太平洋グループの気象であるタウンスビルは、夏でも爆撃が可能なので、夏は空母をこの方面へ回し、冬はインドに回そう。

見て便利、使って便利の

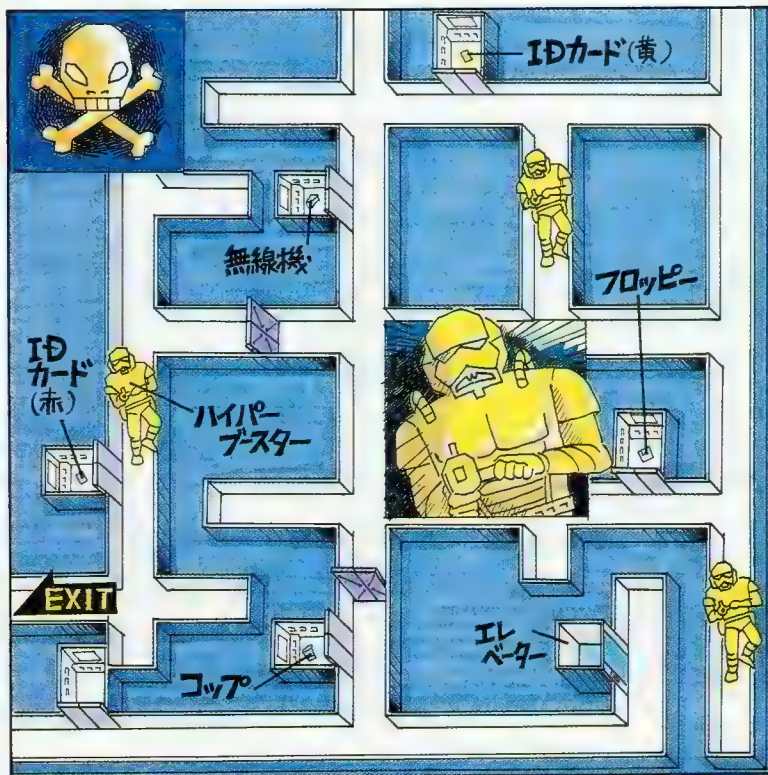
前ページまでに掲載した各重要根拠地のデータは、開戦直後の初期配備の状況なので、ゲーム開始から1年も2年も（ゲーム中の時間で）過ぎてしまえば、兵力が増強されている場合もあるので注意してほしい。やっぱり、このゲームの基本は偵察なので、攻め込むまえは必ず偵察機を飛ばしておくことが大切だ。それから、この地図は各重要根拠地への侵攻ルートを表わしているので、攻略するさいの参考にでもしてください。それから泊地能力だが、これは10,000以上の港は艦隊編成に、10,000までの港は艦隊の補給基地に、5,000以下の港は輸送船団の基地に、というぐらいをメドにしてくれ。補給物資のルートは見たそのままだが、南方諸島方面の海上輸送では、敵の潜水艦に注意してほしい。

お知らせ　G.A.Mでは初版マニュアル（ページ数が79のもの）を持っている人に、第2版を無料配布。欲しい人はパッケージに入っているはがきをG.A.Mに送ろう。

スーパー戦略地図なのだ

STORM
NEO STRATEGIC SIMULATION

先月号に引き続き、新世代のシミュレーションゲーム『ストーム』の徹底解剖だ。今回は、アクションアドベンチャー仕立ての第2話と第4話のマップを公開するぞ。

マップの隠れ部分は、自分で確かめよう

地下1階

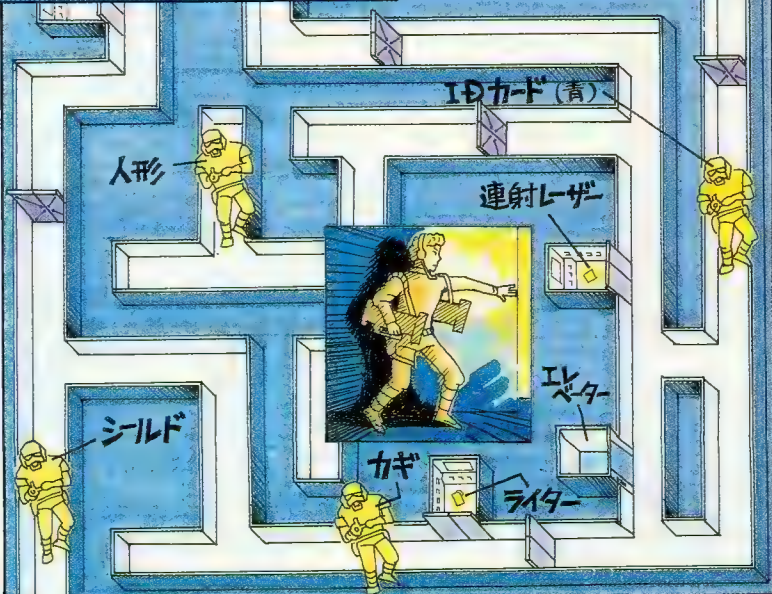
もう皆さんご存じのことと思うが、ストームは、1、3、5話がシミュレーションウォーの形式を採り、2、4話がアクションアドベンチャー仕立てとなる。

2話の〝コマンダー特攻〟は、科学アカデミーと別れたムーンベースが敵の中間基地ゼデスと遭遇するというシナリオだ。司令官は単身、敵基地のコンピュータルームに潜入し、自爆プログラムを作動させなければならない。ストーリーの展開に必要なアイテムは、基地内の部屋を捜索したり敵兵士を倒したりして入手しよう。

さあ、中間基地ゼデスへの入り口はここ、地下1階だ。では、健闘を祈る！

地下2階

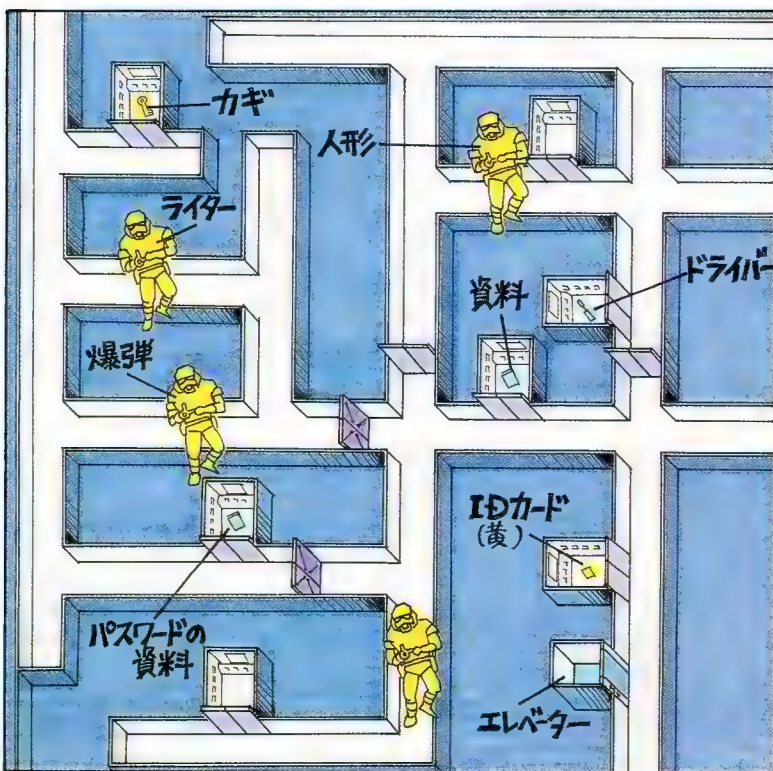
フロアからフロアへの移動は、エレベーターを使って行なう。そして、そのエレベーターにたどり着くまでには、またいくつかのエアロックを通過しなければならないのだ。エアロックには、自動開閉するものとIDカードによって開閉するものの2種類が設定されている。

アイテムとして取得するIDカードは、地下1階から地下4階までの4フロアのあちらこちらに隠されているぞ。最初はIDカードを集めることに専念しよう。IDカードを探しながら、新しい通路と部屋を開拓していくのだ。敵のトラップには気をつけろ。アイテムが揃っていても、避けられないものもあるぞ。

■ジャンル/シミュレーション　■メーカー/マイクロネット
■対応機種/PC-8801SR、X1
■価　　格/7,800円　■発 売 日/発売中

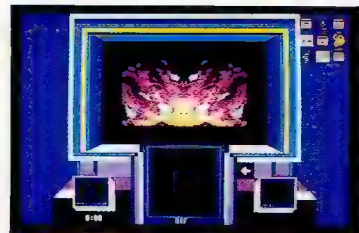
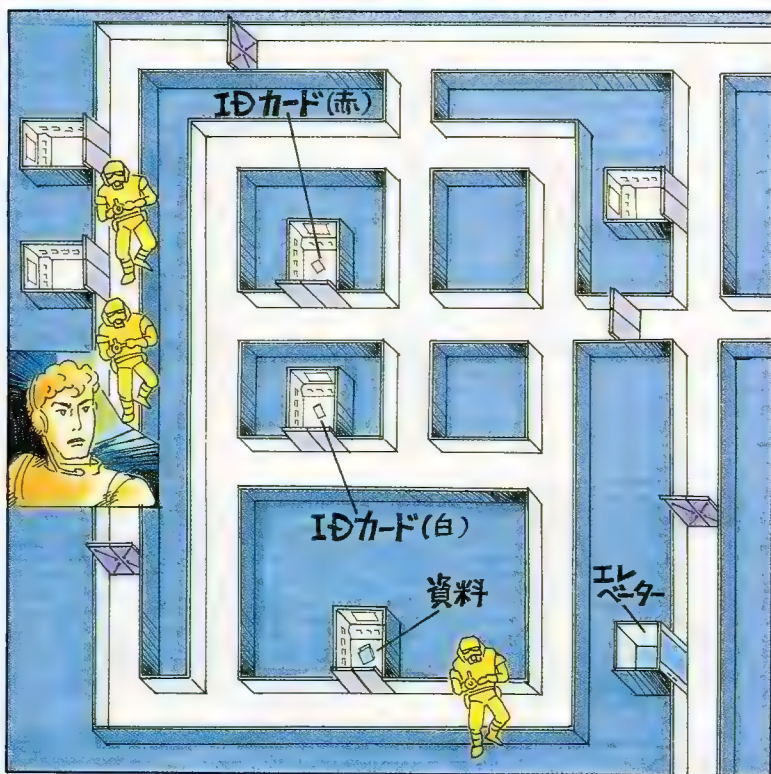
地下3階

2話では、3つの敵のトラップが、大きな口を開けて待っている。すでにひっかかってしまった人も多いことと思うが、なんとそのうちふたつはゲームの始まる地下1階に仕掛けられているのだ。

そのふたつとは、何の伏線もなしに突然やってくるガス室と敵の兵士群！しかし幸いなことに、これらのトラップは何度プレイしても常に同じ場所に設定されているから、一度ひっかかったら必ずその場所を覚えておこう。ガス室の攻略は、地下3階でガスマスクを取ってからゆっくりとね。

⬆敵兵士の集まる部屋に飛び込んでしまった。

地下4階

基地内の重要な部屋には、すべて鍵がかけられているから、これらの部屋に侵入するためには鍵のアイテムも必要だ。

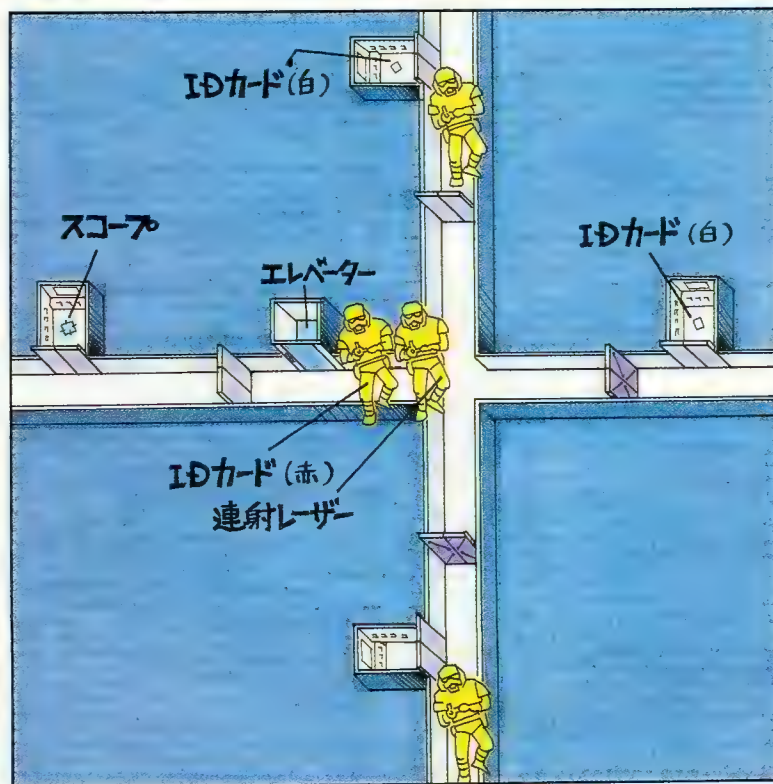
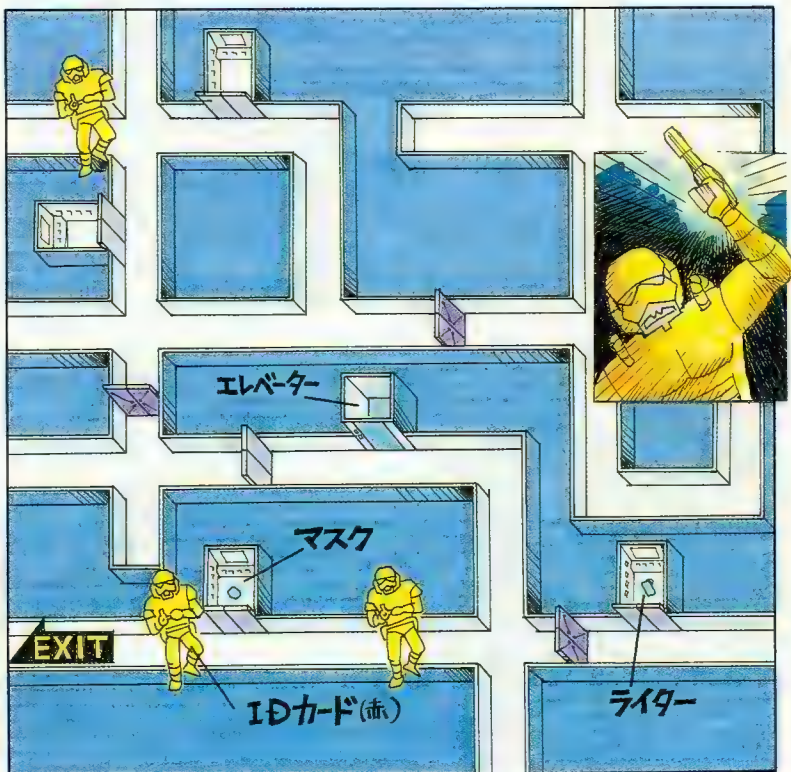
敵にとってもっとも重要なコンピュータールームは地下4階にある。そして、このコンピュータに入力する自爆パスワードの資料は、地下2階と地下3階の、なんと2ヵ所に。実は、3つめのトラップというのが自爆パスワードなのだ。ふたつのうちの、どちらかが間違っている……。もし入力にしくじると、コマンダーはその場で基地もろとも大爆発してしまうぞ!!

⬆しまった！　パスワードを間違えたあ。

地下1階の出口に向かうときには、このマップが役立つぞ!

おーっと、いきなりカウントダウンだ

地下1階

4話でコマンダーはまたまた敵の基地に潜入。〝フォートレス09からの脱出〟とサブタイトルの付けられた4話では、敵基地に起こった異変を調査することが目的なのだ。与えられた時間は8分55秒。

敵の基地に潜入してすぐに、レイチェルからの通信により基地内に毒ガスが充満していることが分かるだろう。そのままでは危険なので、1分以内にガスマスクを探さなければならない。慌てず騒がず、奥に進もう。倒れている兵士からIDカードをいただき、その先の部屋へ。これでひとまず安心ね。

⬆まずは毒ガス対策を。1分以内に素早くね。

地下2階

地下2階のマップはとてもシンプルなのだ。十文字型の通路では、IDカードのアイテムによって開閉するエアロックと部屋の扉が、頑として侵入者の行く手を阻む。ここはひとまず急がばまわれ。ほかの階も捜索してアイテムを集め、再びこの地下2階にチャレンジするとしようか。

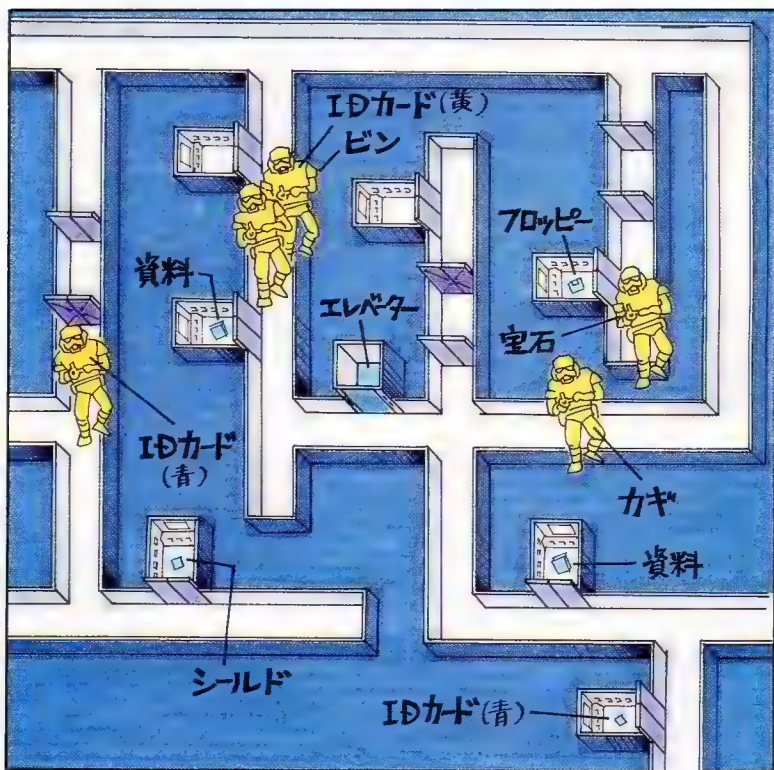
また、ここで得られるアイテムのうち、2枚の白いIDカードと1枚の赤いIDカード、そして連射アイテムは必須のものだ。とくに連射は、最後に現われる敵を倒すためには必要不可欠！

⬆このアイテムがないと最後で泣くことに！

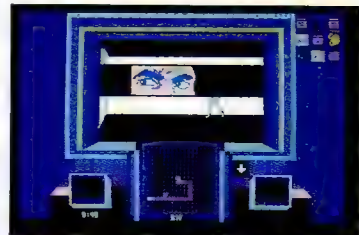
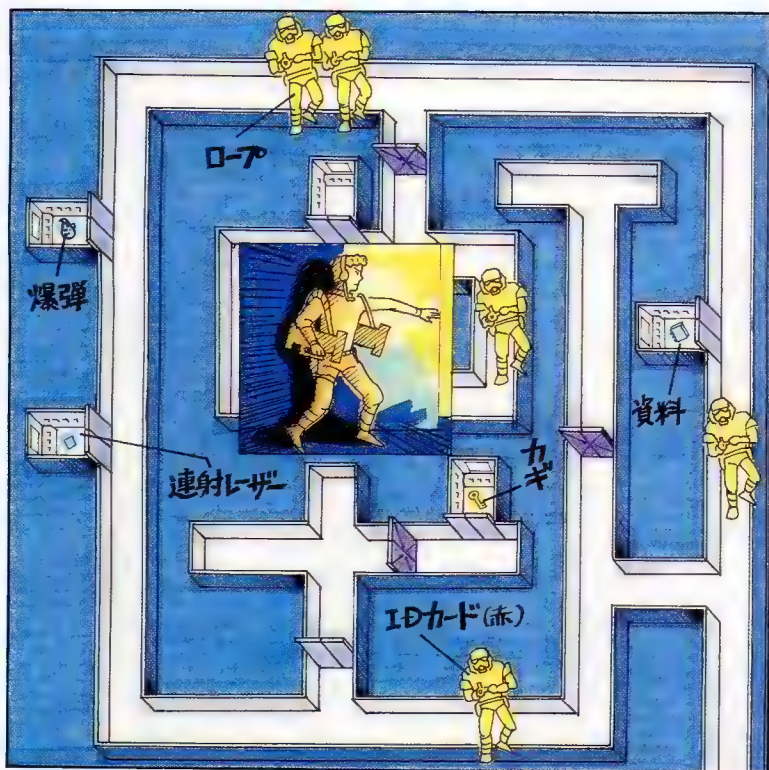
地下3階

このフロアでどうしても取っておきたいアイテムは、2枚の青いIDカードと1枚の黄色いIDカード、ドアロックを解放するための鍵だ。

地下3階も地下2階と同じように、比較的簡単な迷路になっているわけだが、宝石や空きビン(!!)などの小物アイテムに目を奪われすぎているとタイムオーバーになってしまうので要注意。何度かプレイしていくうちに、アイテムの位置を見極め、任務遂行の本番では不要なものは取らないようにしないと、ちょっとキツイようだ。

⬆エレベーターをフルに使って捜索なのだ。

地下4階

ここは基地の最深部。さすがに少々面倒な迷路だ。ほんの目と鼻の先の場所へ移動するにも、グルーっと大回りをしなければたどり着けない。マップをよーく頭の中に入れておこう。でもって、4話で目指すべき部屋はこの階にあると思いきや……!?　てなわけなのだな。

とまあ、以上でストームのアドベンチャーシーン解説は幕となるわけだが、最後にもうひとつオマケしておこうか。PC-8801SR版のシナリオセレクトだ。リセットしてすぐにM、Tキーと希望の話数1〜5を押し続ければOKだぜ。

⬆目指す部屋は、はたして何階にあるのか!?

話数セレクトのほかにも、隠し部屋アリ! 早期解明せよ

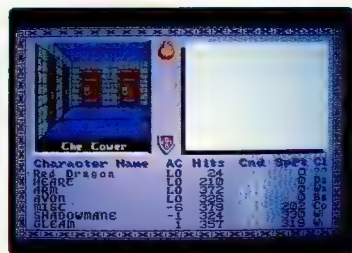
The Bard's Tale

TALES of THE UNKNOWN

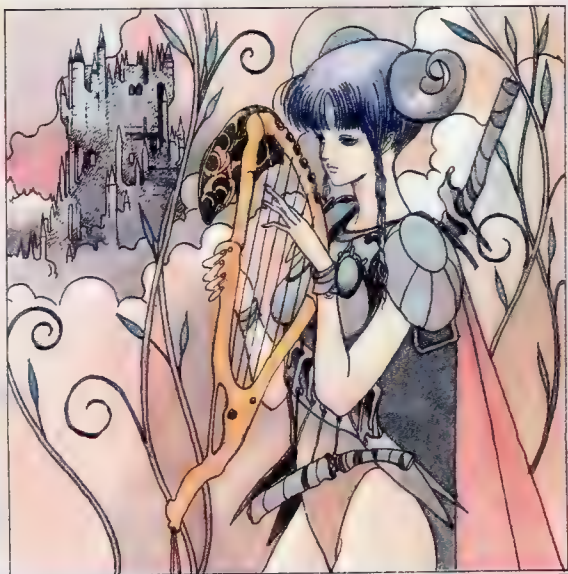
本格派RPGの原点ともいうべき3Dダンジョンの探索。この楽しみを最大限に味わわせてくれるバーズテイル。でも味わいすぎて、道に迷ったあげく力つきて全滅なんてことじゃあ困る。吟遊詩人に語り継がれるような活躍をするための必携品がこの新形式マップだ。

バーズテイルの後半、パーティーは魔法使いたちを中心にどんどん強力になる。それはそれで、結構なことなのだけれど、強力になったからといって戦いが楽になるわけではないのが問題だ。敵もとんでもない攻撃力を持つようになってくる。たとえば、バシリスクは一撃でこちらの戦士を石にしてしまうし、ドラゴンはひと息でパーティー全員を焼き尽くし半死半生にしてしまう。そこで大事なのが敵に攻撃のチャンスを与えないこと。先手必勝というわけだ。ではこの方針のもとに具体的な戦い方の組み立てを考えてみよう。

最初に考えておくべきことはどの敵の攻撃に何回耐えられるかだ。バシリスクに石にされたら町に戻るまで治せないわけだからバシリスクの攻撃は1回も受けてはならない。強力なドラゴンのグループのようにヒットポイントの半分ぐらいのダメージをパーティー全員に与えるモンスターでも、1回は耐えられる。一撃で最強の戦士を倒してしまうこともある忍者の攻撃でも、死んだ戦士を生き返らせる魔法さえ使えれば、戦士の人数分の3回ぐらいは攻撃に耐えられると考えていい。戦士は死ぬのをいやがるけどね。

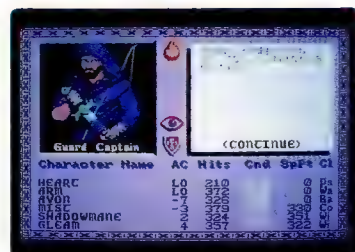
こうやって敵の危険度をもとに考えればどの敵にどういう魔法をかけなければいけないかは、ごく自然にわかってくる。次のラウンドまで生きていてはいけない敵には、死んでもらうしかないのだから、確実にダメージを与えなければならない。かといってそうそう敵がしぼりこめるわけじゃない。いつでも誰にでも有効な〝MIBL〞をかけまくらなきゃいけないことも多い。強力な魔法使い3人が呪文を唱えっぱなしにして、やっとなんとか生き延びられると思っていればまちがいない。

それでは、迷宮の奥まで進んでいくことはできないじゃないかというのはごもっとも。常時かかっていなければいけない探索の呪文も多いし、マジックポイントはどれだけあってもたりない。だから戦闘の基本は〝逃げる〞なのだ。出てくる敵すべてと戦っていたんじゃあ身がもちゃあしない。失敗しても何の損もないのだから逃げない手はない。とはいってもどうしても逃げられないこともあるから、無理をして奥までいっても帰れなくなるばかり。減ったマジックポイントが気になるようになったら早めに出直すことだ。

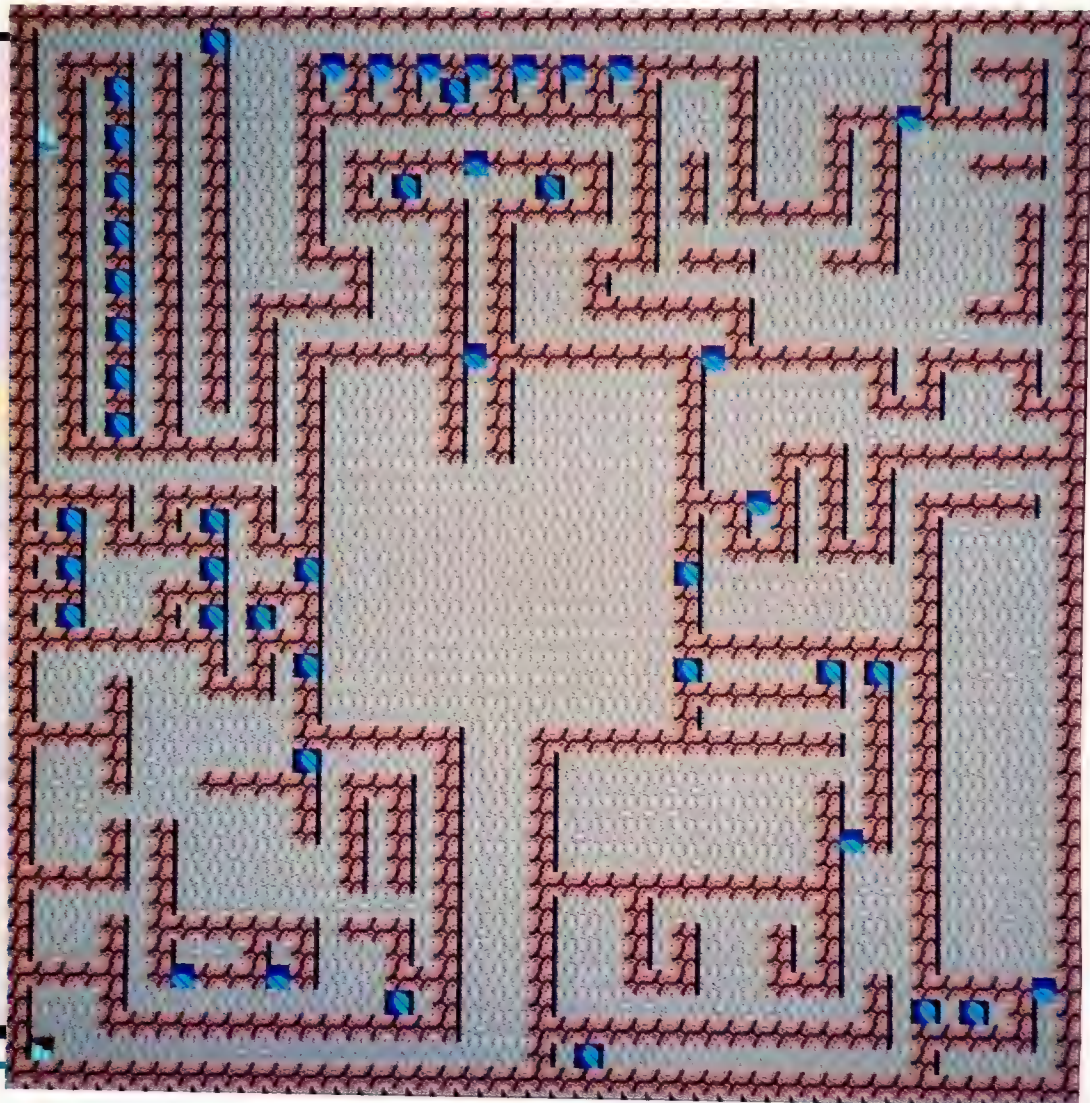
バードって何だ？

中世の町々をめぐり伝説や歴史、他国の様子を歌にのせて語り、庶民に貴重なたのしみを提供していた人人がいた。英雄の戦いやラブロマンスは、彼らの口伝えで広まっていったのだ。かれらのうち、特に優れた腕を持つものは王侯に召し出され、バードの称号をうけた。このバードという名は、古代ケルトの社会で知識や法の伝達者として尊ばれた詩人のものである。王にとっても、情報源や娯楽として貴重な存在であったに違いない。後には、バードといえばこの人しかいない、という大変な天才がイギリスに生まれた。かのシェークスピアである。彼が、英米の文化の基盤を作ったといっても過言ではない。こうしてみると、このゲームのバードが味方を勢いづけ、敵の力を奪う力を持ち、ストーリーの中で大きな役割を果たすのもうなずける。バードの名に恥じない活躍をさせてやってほしい。

■ジャンル/ロールプレイング
■対応機種/PC-9801
■価　　格/7,800円
■メーカー/エレクトロニック・アーツ
■発 売 日/発売中

城の門前を守るドラゴンを倒して攻め込んだパーティーを待つのは強力な戦士やゴーレムだ。一撃でパーティーを滅ぼすような強さはないけれど、打たれ強さは一流だ。ちょっとやそっとのダメージでは死んでくれない。２回ぐらい戦闘して気がついてみると戦士たちはダメージでぼろぼろ。この階だけで帰るときはいいけれど、城の上のほうに攻め上ろうというときは治療が大変だ。せいぜいうまく逃げて、マジックポイントを温存するしかない。

この階のポイントはいくつかあるけれど、ここで手に入れなければ後で先に行けなくなるアイテムは水晶の剣ひとつだけ。ただし、必要になるのはこの城を出てから。思い当たってから探しに戻ってもいいかもしれない。もうひとつ、ないと大変な苦労をさせられるアイテムも手にはいる。これはすぐに使い始められるし、探しておいたほうが無難だ。

この階の奥のほうに入るためにはバードが活躍しなければいけない。バードの好奇心が必要なのだ。種を明かすと、玉座にバードが座ってみなくちゃいけないというだけのことだけど。こんないたずらをしかけるなんて、昔この城に君臨していた王はどんなひとだったか気になってしまう。もしかすると王様の例にもれず、詩や歌を愛する人だったのかもしれない。

⬆城を荒らす侵入者を、玉座のすぐ後ろで待ち受けているのがこの衛士長だ。

敵は玉座のむこうで待っているのだ!!

この階の最大の敵は、モンスターじゃない。いたるところにしかけられたテレポートの罠だ。位置を魔法で確認しながら歩かないと、どうやって今いるところまでたどりついたのかわからなくなってしまう。もうひとつタチが悪いのが一方通行のドア。一度入ったらもう出られないところや、せっかく迷路の奥深くに進んだのに、ドアを入ってみたばかりに逆戻りなんてところもある。

でも悪いことばかりではない。なぞなぞを解くと強力な防御の呪文"YMCA"をかけてくれる場所もあるのだ。なぞなぞが難しいのが困りものだけど、解けなくても大丈夫。3階に上がってすぐ行ける所にマジックポイントが最大値に戻る場所があるからだ。ここでマジックポイントをとり戻すのはラスコーの店と違ってお金がかからないから、うまく利用すれば経験値稼ぎには最適だ。

←こんな連中をまともに相手していたら、体がいくつあっても持たない。

この階で手に入れておかなければいけないのは、四角い銀の板。テレポートを何回もされたあげくに手に入るのだけど、途中でなぞなぞが出る。これが解けないと先に行かせてもらえない。こっちのなぞなぞは簡単だけど、ヒントはこの記事の中に隠しておいたからね。

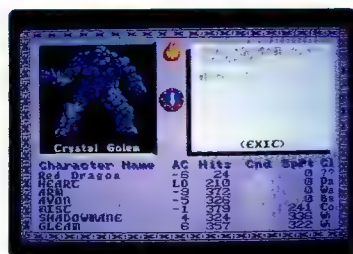
次の階でも何回もテレポートされるけど、ちゃんとマップを作れば大丈夫。大詰めでとんでもない数の敵が出てくるけれど、戦わずにすます手は用意されているから安心していい。

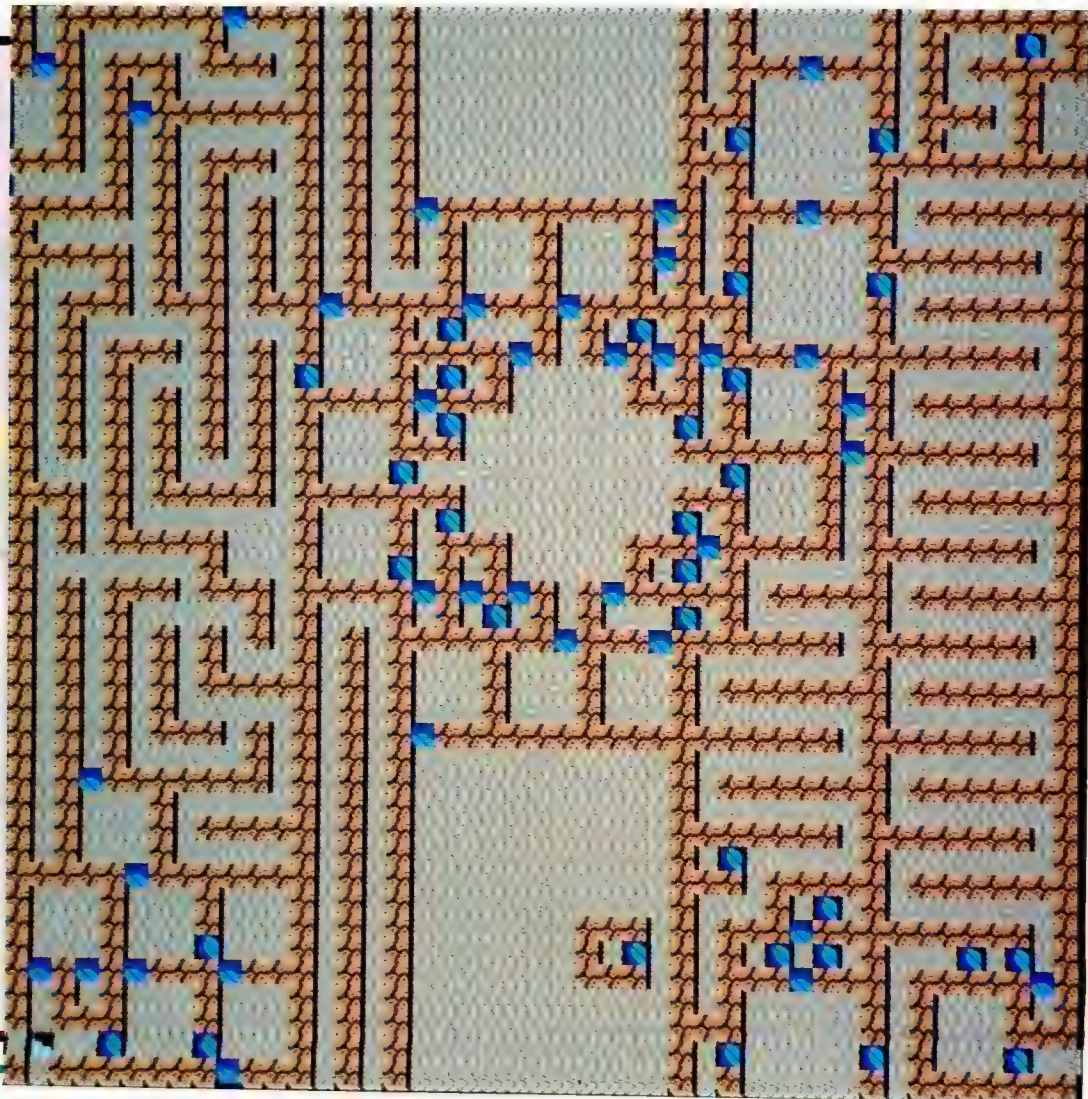
謎を解いて銀の鍵を手に入れるのだ!!

この塔は1階しかないから楽かというとそんなことはない。ここの迷路では、テレポートの呪文〝APAR〟が使えない。そのくせエリアごとに隠されているテレポートの罠で飛ばされないと先に進めない。歩ける所は全部歩いてみて、テレポートされる場所を探すしかない。テレポートしたからといって歩く距離が減るわけでもない。道筋がわかっていても、いやになるくらいの距離を歩かないといけないのだ。

魔法の効果がみんな消えてしまう場所が何ヵ所もあるのもこの塔の特徴だ。装備しているものだけの力でアーマークラスを十分下げておかないと、何回でも防御の呪文をかけるはめになる。光も道具でまかなうようにしないと、この塔を歩ききることはできない。

さらにたちが悪いのが、広く真っ暗な部屋の中にある小部屋で出されるなぞなぞ。これを解かないと迷路の先に進むドアが開かないのだ。せっかくここまで来たのに、なんてことにならないようにスカラブレの町の地理には精通しておくことが大切。このゲームは町の探検がすべての基本なのだ。

ここで手に入れなければならないアイテムは銀の三角形とオニックスの鍵。鍵ももらえないぐらい物を持ってると、最初からやり直しだからくれぐれも物の持ちすぎには注意してほしい。

⬆このゴーレムを倒すためには、城で手に入る水晶の剣がどうしても必要だ。

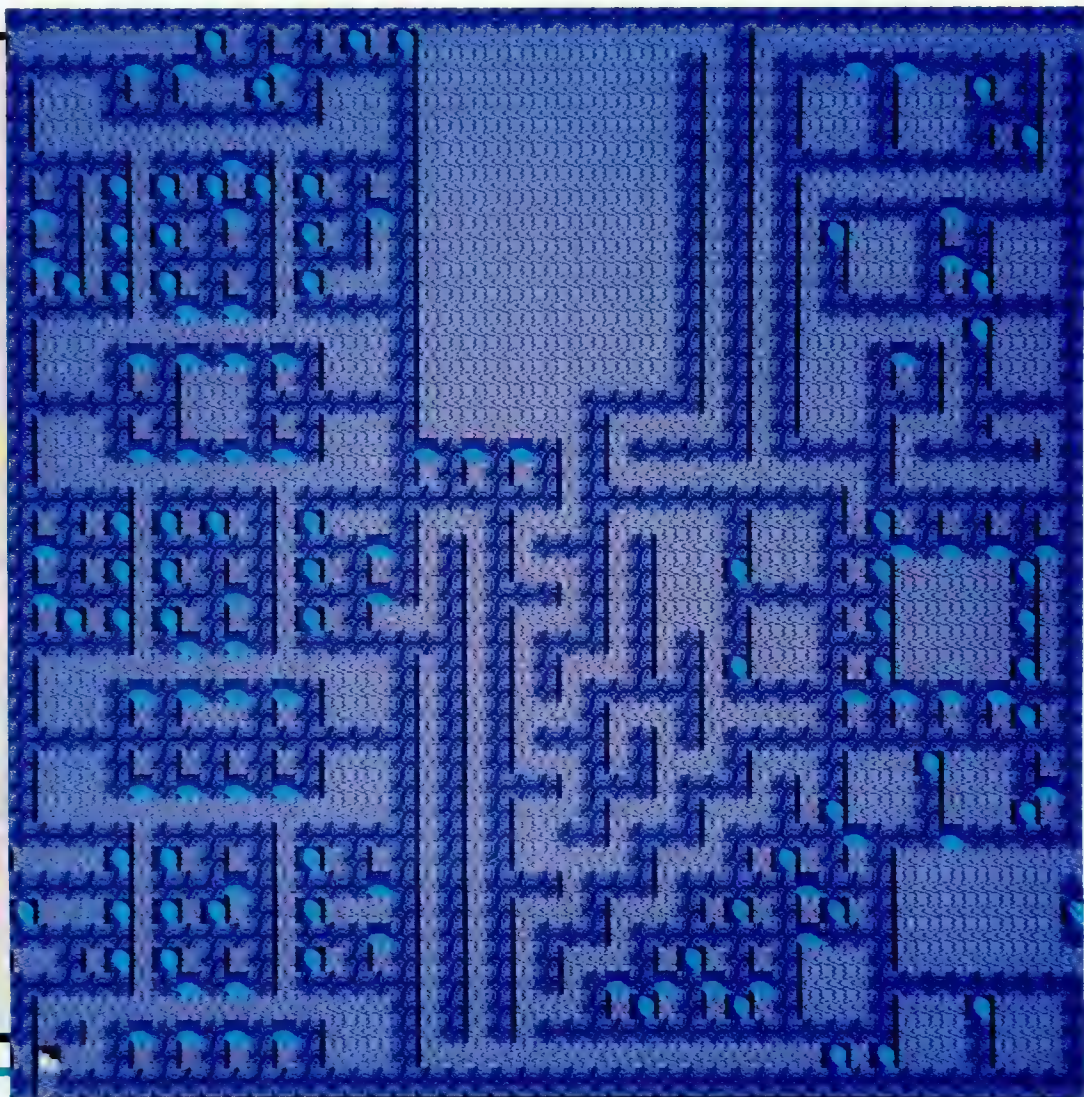
果てしない迷路の奥に待つのは誰だ?

MANGARの塔第1層

下水道の地下3階の北東のほうから延々と続く階段を上ると、マンガーの塔の前に出る。ここが長い戦いの道のりの最終目的地なのだ。しかし、塔は高く敵は強力だから功をあせっては命取り。マンガーと対決するまでに倒さなければならない敵はまだまだ多い。すべての魔法を使いこなせる魔法使い〝アークメージ〟がいたって安心できないくらいだ。

⬆テレポートを使ってここにたどりついても、次の階への道は開かれない。辛抱が大切だ。

それじゃあ何に気をつけていればいいかというと、自分がどこにいるのかということ。なんだ今までずっとやってきたことじゃないかという気がするだろうけど、今までのつもりでは、すぐ道に迷ってしまう。一見おなじ所にいるようでも実はテレポートされていたなんてことがよく起こる。怪しいなと思ったら〝SCSI〟の呪文をかけて位置の確認をしてほしい。

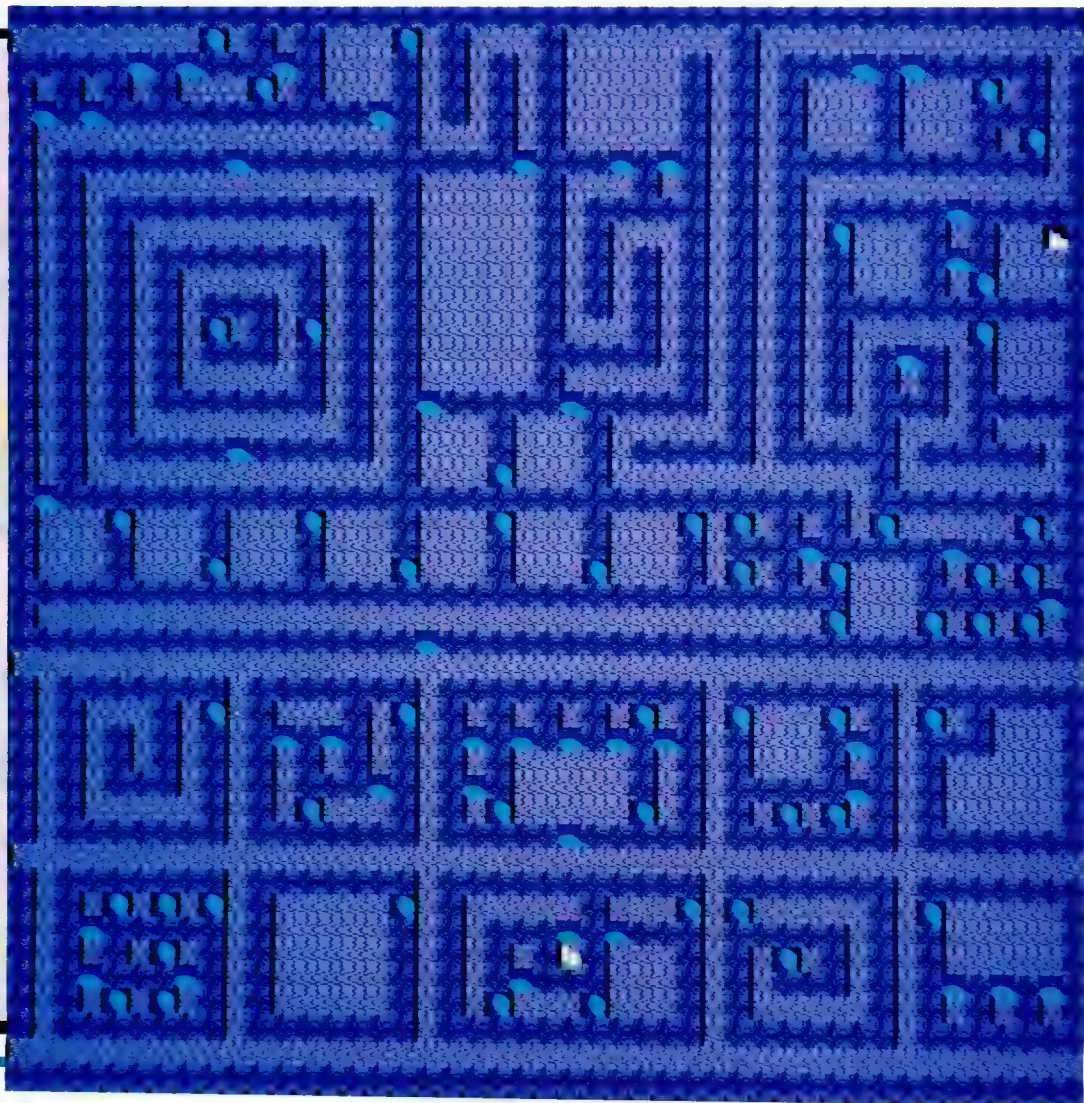
このフロアのきびしいところはテレポートだけじゃない。暗闇のなかに魔法を打ち消す場所と罠がたくさんつまっている大広間がある。まっすぐ歩ききるだけで通り抜けられないこともないけれど、それでは後が大変だ。ちゃんとマップを作って最小限のマジックポイント消費で切り抜けなきゃね。しかし、ここだけに注意していればいいわけじゃない。入ったらなかなか抜け出せない難所もあるのだ。東のほうにあるドアだらけの部屋がそれだ。こちらのほうは、行かずに敬遠しておいてもいいだろう。とにかく、この塔は先が長いからあせらず余裕をもって上に向かうようにしよう。

着実な前進こそが道を開く魔法の鍵だ

このフロア、北側はあまりたいしたことがない。迷路はひとつ下の階と同じだし、出てくる敵も1階と同じくらいの強さだ。ところが南側では状況は一変する。バシリスク、忍者、バンパイアなどの、一撃でこちらの戦士を倒してしまう力をもった敵がぞろぞろ出てくる。こいつらのあつかい方をまちがえると、あっというまにパーティーが全滅してしまう。

そこでどうするかというとまず逃げてみる。逃げきれなかったときは、しかたがないからパーティーが使えるかぎりの攻撃魔法を敵に集中して早めに死んでもらうしかない。だがここに、落とし穴が隠されている。ほかでは有効な攻撃用の呪文が、この塔では効力を失うことがあるのだ。せっかくファントムやバンパイアなど死霊のたぐいがたくさん出てくるのに、消費するマジックポイントのわりに強力な呪文〝REDE〟がほとんど通用しない。きくかきかないかわからない呪文にたよっていると、こちらの命が危ないから、いつでも確実に有効な〝MIBL〟を使うようにしよう。

この階で発見しなければいけないのは銀の円盤。これを手に入れれば、円盤、三角形、四角形とそろうわけだ。あとはもう謎解きと迷宮の探検が待つだけ。この塔の残りはわずかだから、がんばってマンガーを倒すまで戦い抜いてほしい。

◆こちらのレベルを下げていくバンパイア、これがとある謎の答えだ。

一度でも敵に攻撃を許してはならない

ヨトゥーン

先月号のニューソフトのページで紹介した『ヨトゥーン』の舞台となるのは南の国バラマン島。今月の徹底解剖ではこのバラマン島のイラストマップとモンスターマニュアルを中心に、ヨトゥーンの世界を紹介するのだ。

バラマン島に隠された5つの水晶玉を探せ

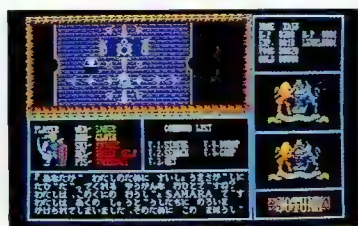
赤道を少し北にはずれたところに神秘の国バラマン島がある。豊かな水と緑に恵まれたこの島は、カルジス・ファーブ王により治められ、民たちは平和な日々の生活を営んでいた。ところがこの平和な島に異変が訪れた。王の娘であるサマラ姫が悪の修道士たちに呪いをかけられ、絶体絶命の危機に陥っているのだ。そこで王は、姫の呪いをとくために悪の修道士たちと戦う勇敢な戦士たちを探した。一番に名乗りをあげたのが、主人公であるキミだ。

最初は主人公1人でゲームを始めるが、冒険を進めるうちに1人、また1人と仲間が増え、最終的には3人のパーティーで行動するようになる。が、まずは1人でお城の王様に会って話を聞こう。するとサマラ姫の呪いをとく方法は、この島にある5つの水晶を集めることだと教えられる。この5つの水晶を集めるのがゲームの目的。それがどこにあるかは、村人の話を聞いたり、冒険を進めるうちにひとつずつ明らかになっていくのだ。

王様の話を聞いたらお城を出発し、近くの村へ行こう。村では村長にアイサツするのが礼儀ってもんだ。とか言って、じつは村長の悩み事を聞いてあげるためなのだ。村長の娘が悪の修道士たちの手先に捕らわれているという。彼女はどうやらルタ湖の近くのダンジョンの中にいるらしい。そこでキミは、今度はダンジョンへ向かうってわけ。

ダンジョンへ行く前には少し身じたくを整えたい。武器や防具を手に入れたいが、先立つものはお金だ。とりあえず村の外へ出て弱そうなモンスターと戦ってみるといい。何度か戦って勝つとお金がたまるだろうから、村へ戻って武器や防具を買って装備しよう。

というわけでいよいよダンジョンに入ることにする。通路のところどころには役に立つアイテムが入っている宝箱があるので、発見したらとっておこう。ダンジョン内には様々なワナが仕掛けられているが、このワナを見抜くためのアイテムも、宝箱の中から見つかるはずだ。村長の娘を無事助けたら村長に会いにいこう。もしお金に余裕があれば、その後酒場でお酒を飲んでみるといい。何かが起こるかもね。

↑ここはバラマン島を治める王の住むお城の中。まず初めに王様の話を聞いてみよう。

↑お城の奥の部屋には、悪の修道士に呪いをかけられ捕らわれの身となったサマラ姫が。

■ジャンル/ロールプレイング　■メーカー/ザイン・ソフト
■対応機種/PC-8801SR、PC-9801、X1、MSX2
■価　格/7,800円　■発売日/発売中（PC-8801SR）

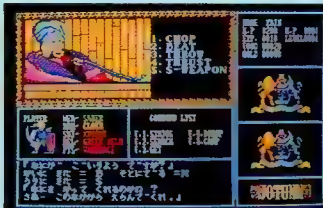
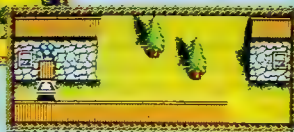
ダンジョン

バラマン島の7つのダンジョンには、アイテムの入った宝箱などがある。通路にはワナが仕掛けられているので十分注意しよう。

村の中

村には武器と防具の店、宿屋、スナック、村長の家などがある。村長さんには必ずアイサツしておこう。

⬆お城の近くの村に立ち寄ってみる。

⬇村の中に入るとこんな家が立ち並んでいる。お店かな？

⬅⬆ここは武器と防具の店だ。品物を見ると、こんなにたくさんの種類がある。

ISLAND of BARAMAN

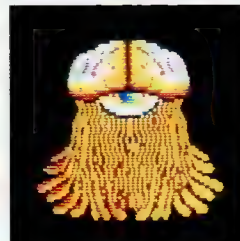
THE BADED MOUNTAIN
Castle of kalys
DEG PLAIN
LUTA LAKE
THE SHART MOUNTAINS
THE SAMUD RIVER
SAMRA PLAIN
HALBAB ISLAND
SEA OF MASAFU

THE MONSTERS' MANUAL

登場するモンスターたちはすべてヨトゥーンのためにデザインされたオリジナルキャラクター。今回は50種類以上のモンスターのなかから一部を紹介だ。

ARSH

海中に棲息する生物だが、両棲類であるため陸に上がってくる。赤い触手を人間の体に突き刺し、生き血を吸う。

DADALIA

むき出しの脳に直接ついた大きな目玉、無数の足は一本一本が触角の役割を果たす。海中の微生物を好んで食べる。

JOGATI

バラマン島の巨大な岩から生まれた生物。体が重く、地上よりも水中で過ごす時間が長いため、ヒレが発達した。

ZALIVADU

魔術師に塩酸をかけられ、体が溶けてしまった戦士。元の体に戻りたい一心で、魔術師のいいなりになっている。

ATTACK 攻撃

ATTACKは戦闘態勢に入ること。戦闘態勢に入ったら(仲間がいる場合)各メンバーがとる行動を聞いてくるので、武器による攻撃(FIGHT)か魔法を使う(MAGIC)か、または防御にまわる(DEFENCE)かを決定する。どの敵を攻撃するかも指定できるぞ。

⬆戦闘に入ると攻撃、魔法、防御を選べる。

MAGIC 魔法

戦闘でMAGICを選んだメンバーは魔法を使える。ただし、魔術書を手に入れたうえで店に行き、魔法を買っておく必要がある。ヨトゥーンでは、魔法を買うことにより使えるようになるのだ。魔法は戦闘中でなくても、キャンプを張ればいつでも使える。

⬆魔法屋で魔法を買った種類だけ使える。

DAZUMO

魔道士によって完全に記憶を消され、あやつられているバラマン島の元兵士。古びた斧と壊れかけた盾を持っている。

SADAMU

墓を荒らしては人間の死体を食べるという恐ろしい生き物。たいした武器はないが、空を飛ぶことができる。夜行性。

KASMADE

長剣と盾、そして鋼鉄製のヨロイを身につけた重装備の元バラマン島の騎士。武術にすぐれているが魔法は使わない。

ゲームを解くカギはモンスターとの会話

さて、先ほどモンスターと戦おうと書いたが、モンスターと戦ってばかりじゃこのゲームは先へ進まない。というのは、モンスターとの会話(!)がゲームの鍵を握っているからだ。RPGでモンスターといえば、戦って経験値やお金を得るためのもの、とほとんど相場が決まっている。この常識をくつがえしたのがヨトゥーンのモンスターだ。

それでは実際にどうやってモンスターと話をするのか説明しよう。モンスターと話をするためにはモンスター語を覚えなきゃいけない。何種類かの言葉があるが、主人公の知性のレベルによって順々に覚えていくようになっている。モンスターに出会ったら、自分が覚えた言葉のなかからそのモンスターに通じそうなものを選んで説得する。うまく通じればモンスターと話ができるようになるので、今度は話すコマンドを使う。話が通じるとわかった相手

FALDORM

体は堅い甲羅で覆われているため、防御力が非常に高い。弱点は柔らかい頭の部分だが、ダメージを与えるのは難しい。

SHAMNACK

クモが異常進化した肉食の甲殻類。4本の牙を使い、死体の肉を器用にダンゴ状に唾液で固め、保存食にしている。

BADORM

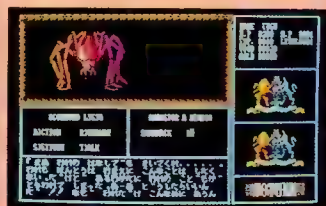
ひとつの体に生えた6本の腕それぞれに剣を持っている。つまり普通の3倍の攻撃力を持つわけだ。強敵といえる。

SETTOKU 説得

これがこのゲームの変わったところ。知性のレベルが上がることにより、主人公はいろんなモンスター語を覚える。モンスターが出現したら覚えた言葉のなかからそいつに通じそうなものを選んで説得してみよう。言葉が通じればうまく説得できるはず。

⬆モンスターにも人情はある。説得しよう。

TALK 話す

説得したモンスターとは話すことができ、話してみると重要な秘密を教えてくれることもある。そう、ヨトゥーンではモンスターとお話ししなきゃゲームが先へ進まないってわけ。とってもヘンだけど、もっとヘンなのは、会話に関西弁が出てくるトコ。

⬆話しかければ関西弁でしゃべりまくる。

LANTS

サソリが巨大化したと思われる甲殻類の生物で、砂漠地帯に棲息している。尾の先の猛毒の針と鋭いツメが凶器だ。

HAMDISH

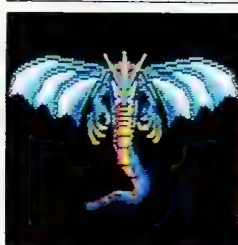
森や林の木の枝に体を巻きつけて寝る、ヘビに似た甲殻類。コイツの吐く息には毒素が含まれているので注意しよう。

MONTASH

聖なる布で身を包んだ化け物。武器を持たず、力もほとんどないが、魔法を使うのが得意なので、甘くみてはいけない。

SPILL

広げた羽には無数の微毛がついていて、その微毛で呼吸しているらしい。暗いダンジョンに棲んでいるのだ。

GOCHE

最も魔法が得意なモンスター。戦うときは背中の羽を開いてうなり、相手を威嚇する。原子を食べて生きている。

はいきなり身の上話なんぞを始める。しかも関西弁で。これはザイン・ソフトが関西にあるためだろうが、妙な面白さがあってけっこう笑える。

モンスターと会話するなかで重要なヒントをもらえることがあるので、言葉を覚えたらぜひトライしてみよう。

こういうモンスターとの会話はヨトゥーンの魅力のひとつだけど、もちろんオーソドックスなRPGとしての戦闘もかなり充実している。武器の数だけでも相当な種類のバリエーションがあるし、もちろん魔法の数も多い。魔術書を手に入れれば、お店で魔法が買えるのだ。魔法を使うには魔術師の仲間を見つけたほうがいいかもね。

2月号のシミュレーション大特集で紹介した『アート・オブ・ウォー海戦版(PC-9801版)』がついに完成。リアルタイムに進行する奥の深いゲームシステムは、このシリーズならではのもの。今回は特に戦術レベル、帆船対帆船の砲撃戦に焦点を当て、徹底解剖だぁっ!!

迫力満点帆船バトル 砲撃戦はこう戦え!!

敵司令官の戦力データを把握 相手の弱点をつく戦術をとれ!

アート・オブ・ウォー海戦版は、16世紀後半から19世紀初頭にかけての帆船同士の戦いをテーマにしたゲーム。プレイヤーは、3種類の帆船から構成される大艦隊を操って、歴史に名のある司令官の頭脳に挑戦する。

海戦版のシナリオは全部で11。繁栄を誇っていたスペインの無敵艦隊をイギリス海軍が打ち破った戦いや、イギリス侵略の野望に燃えるナポレオンの大艦隊を、ネルソン提督が粉砕した戦いなど、世界史でお馴じみのものもある。どのシナリオも帆船での戦いのツボ、エキスをしっかりシミュレートしていて、リアリティーたっぷり。さらに戦闘シーンはスリルあるアクションゲーム風ときているから、興奮度は赤丸つきだ。キミも海戦版をプレイして、〝大海の覇者〟気分を十分味わおう!!

この海戦版で〝覇者〟になるには、シナリオごとに異なる気象条件や地理条件、両軍の艦船数やコンディションを把握して、戦略をしっかりと立てること、そして個別の砲撃戦で勝ち抜く力をつけることが必要だ。

このうち今回は、砲撃戦の戦い方について説明しよう。砲撃戦で注意しなければならないのは、相手の司令官によって大きく異なる艦船の戦力データを頭に入れ、それに即した戦法をとることと、4種類の帆船の特徴を理解し、自在に操船できるようになることだ。

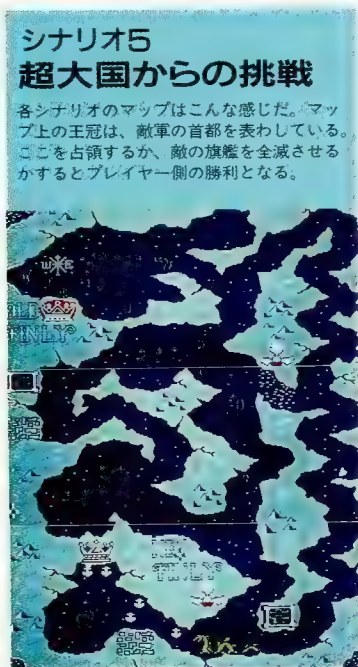
では、まず敵司令官の特徴と戦力データから見ていこう。

⬆インフォメーションコマンドで、艦隊の船の数やコンディションをよく確認しよう。

シナリオ5 超大国からの挑戦

各シナリオのマップはこんな感じだ。マップ上の王冠は、敵軍の首都を表わしている。ここを占領するか、敵の旗艦を全滅させるかするとプレイヤー側の勝利となる。

⬇シナリオ選択画面。ひとつのシナリオをプレイするのにかかる時間は、短いもので20分、長いものでも1時間あまり。短時間で遊べることもこのシリーズの魅力のひとつなのだ。

⬇ルール設定はシナリオによってあらかじめ決められているが、プレイヤーが変更することもできる。まず、設定どおりにプレイし、勝てなかったらルールを変えて遊んでみよう。

■ジャンル/シミュレーション
■対応機種/PC-9801E/F/M/VM/UV/UX/VX
■定　価/9,800円
■メーカー/ブロダーバンドジャパン
■発 売 日/発売中

敵司令官戦力データ一覧なのだ!!

プレイヤーの相手をする司令官は6人。ソールフット以外は海戦史に名のある人ばかりだ。彼らの思考ルーチンや率いる艦隊の戦力データは、それぞれの個性に合わせてきめ細かく設定されている。その特徴を頭に入れ、弱点をつく戦術をとるべし!!

クルー
船には、銃を持つ海兵隊とサーベルを使う水兵とがいる。ブラックベアードを除き、海兵隊が多いほうが白兵戦に有利。

クルーの熟練度
クルーの熟練度は、航海速度や食糧の消費量、白兵戦での戦いぶりを大きく左右する。プレイヤーの場合はルールの設定で変わる。

帆船の性能
海戦版の舞台背景には帆船の発達がある。数値は各司令官が操る船の性能を表わしていて、高いほど速く進み、小回りがきく。

射程距離
この時代は帆船に積んでいる大砲の発達も著しかった。数値が高いほどタマは遠くまで飛ぶ。ジョーンズとネルソンに要注意。

砲撃準備
砲撃の準備を整える能力、つまり手ぎわのよさを示している。この数字が大きいほど早く砲撃準備を完了することができるのだ。

命中率
大砲の命中率を示す。プレイヤーの数値はプレイヤーが戦闘を直接指揮しない時の値。通常は、プレイヤーのテクニック次第だ。

プレイヤー

大砲の射程距離は、ジョーンズとネルソン提督以外の司令官より勝っている。船の性能もなかなかのものだ。白兵戦についてはほかの司令官のほうが長けているので、砲撃戦で相手に十分なダメージを与えてから臨むようにしよう。

クルー	水兵75% 海兵隊25%	射程距離	6
クルーの熟練度	未熟=1 平均的=4 優秀=7	砲撃準備	4
船の性能	9	命中率	7

ソール・フット 871

特徴……海賊グループのリーダー、ソール・フットは、愚かな司令官を代表する架空の人物。戦略を考える力はなく、相手や所をかまわず進撃してくる。率いる帆船や搭載している大砲の性能も低く、船員も未熟者ぞろいだ。

対策……プレイヤーは艦隊のコンディションを整えて待ち構えていればよい。敵はもともと力がない上に疲労しているので、砲撃戦でラクに勝てるはずだ。

クルー	水兵95% 海兵隊5%	射程距離	4
クルーの熟練度	1	砲撃準備	4
船の性能	4	命中率	3

マーテン・トロンプ 1639

特徴……オランダ人のマーテン・トロンプは保守的な戦術家で、敵軍が先に攻撃を仕掛けたり、弱点を見せるのをじっと待ち構えている。彼の艦船の大砲は非常に正確で、射程距離も長い。クルーの熟練度は平均的だ。

対策……まずコンディションをしっかり整えよう。で、その維持を心掛け、風上になるのを見計らって戦闘に入ろう。あせらずじっくり戦いぬいてくれ。

クルー	水兵80% 海兵隊20%	射程距離	6
クルーの熟練度	5	砲撃準備	4
船の性能	9	命中率	7

メディナ・シドニア公爵 1588

特徴……シドニア公爵の率いるスペインのガリオン船は、速度が遅く扱いにくい。さらに大砲の射程距離が短いので砲撃戦に弱い。そこで彼は早く相手の船に乗り込み、海兵隊の射撃力を使って相手を打ち破ろうとする。

対策……射程距離の差を生かし、敵の船と十分な距離を取ったところから砲撃する。そして相手にダメージをたっぷり与えてから白兵戦に持ち込もう。

クルー	水兵25% 海兵隊75%	射程距離	4
クルーの熟練度	7	砲撃準備	10
船の性能	3	命中率	5

ジョン・ポール・ジョーンズ 1779

特徴……アメリカンパイレーツの異名をとるジョン・ポール・ジョーンズは、どんな苦境に立っても戦闘を回避したり、諦めたりすることはない。大砲の射程距離を誇るが、船の性能や砲撃の命中率はプレイヤーより下だ。

対策……彼は犠牲を恐れず積極的に攻めに出てくる。彼のペースに巻き込まれないように注意。徹底して風上に回り、射程距離ぎりぎりのところから攻めよ。

クルー	水兵80% 海兵隊20%	射程距離	8
クルーの熟練度	6	砲撃準備	6
船の性能	7	命中率	5

ブラックベアード 1718

特徴……海賊王ブラックベアードは、自分のコンディションや戦力に関わらず、目に映る敵すべてを攻撃し、絶対に降伏することはない。船員は名うてのサーベル使いがそろっているので、早々に白兵戦に持ち込もうとする。

対策……彼の船の大砲は射程距離が短いので、距離を十分に保って砲撃する。敵の砲撃準備にかかる時間は短いので、近づきすぎると集中砲火を浴びてしまう。

クルー	水兵95% 海兵隊5%	射程距離	4
クルーの熟練度	7	砲撃準備	10
船の性能	3	命中率	5

ホルシオ・ネルソン 1805

特徴……ネルソン提督は、帆船時代最後の戦略家。彼の船の性能はとても素晴らしく、また、船員も訓練が行き届いていて優秀だ。彼は、徹底して風上にまわり、その破壊的な長距離射程の大砲で、遠くから砲撃をしてくる。

対策……あらゆる能力に優れ、これといって弱点のないネルソンは、大変な強敵だ。射程距離に注意して距離を保ち、あせらずじっくりチャンスを待とう。

クルー	水兵75% 海兵隊25%	射程距離	10
クルーの熟練度	7	砲撃準備	8
船の性能	10	命中率	7

それぞれの帆船の特徴を理解すべし!

4種類の帆船のうち、貿易船以外の艦船を指揮して戦いに臨む。特にフリゲート艦を効果的に使いこなせれば、勝利は目前なのだ。

旗艦 FLAGSHIP

旗艦は最大級の戦列艦で、大砲を130門装備しており、船員数も875人にのぼる。そのため、航海にたくさんの物資、食糧が必要だ。攻撃力は非常に高いが、フリゲート艦に比べて小回りがきかず、速度が遅いのが弱点。また浅瀬では座礁してしまうので要注意。

戦列艦 SHIP-OF-THE-LINE

戦列艦は、最前線に立つのにふさわしい大型戦艦として、17世紀に誕生した。巨大さは母国のプライドの象徴でもある。4つの甲板に74門の大砲を持ち、600人以上の船員を乗せている。旗艦と同様、小回りがきかず、速度が遅い。浅瀬で座礁しやすい点も同様だ。

フリゲート艦 FRIGATE

フリゲート艦は小型の戦艦で44門の大砲を装備している。船員は250人。高速で小回りがきくので、偵察艦として有能だ。敵船を探し出したり、追跡したりするのが得意。浅瀬には強いが、波の荒い海域では波にもまれ、沈没することがあるので注意が必要だ。

貿易船 MERCHANTSHIP

貿易船は中立の供給港から、敵、味方双方の港へ食糧や物資を運ぶ。供給が切れると、食糧の補給や船の修理ができなくなる。貿易船は勝手に航行し、プレイヤーが直接操作することはできない。だが、敵への供給を止めるため、敵側の貿易船を捕獲することはできる。

操船術の完璧なマスターが全シナリオ制覇の礎を成す!!

砲撃戦でまず気をつけなければならないのは風向きだ。なにしろ帆船での戦いなので、風は船のスピードや大砲の飛距離に大きく影響する。もちろん風上に立つ方が圧倒的に有利だ。

砲撃戦に入ったとき、自分が風下になっていたら、なんとか回り込んで風上を確保しよう。といっても敵も風上を確保しようとするから、そう簡単にはいかないはずだ。特に優秀な司令官になるほどその傾向は強い。しかし、必ずスキはあるはず。そこをうまくついて、風上に回るのだ。

帆船の航法技術の基本セオリーは、右ページに図で示した。いずれもごく基本的なものだが、実際自分で操作するとなるとなかなか思うようにいかない。慣れも必要だ。

幸いこの海戦版には、砲撃戦の練習モードがついている。敵は出てこないが、船の舵とりや、砲撃を自由に行なうことができるのだ。図をよく見て何回も練習し、操船テクをしっかりマスターしよう。

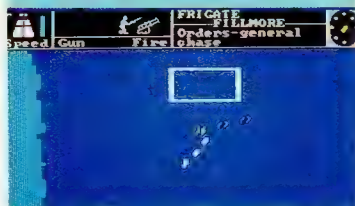
操作が難しいのは、2隻以上で編成されている艦隊の場合だ。基本はラインを保って航行すること。そして攻撃の際は近づきすぎず、射程距離ぎりぎりのところから砲撃する。深追いをせずに、一度攻撃したら、いったんそのまま通り過ぎてしまうのだ。で、敵の射程距離から出たところでコースを変え、もう一度ギリギリのところを通過して、攻撃するといった戦法がよい。

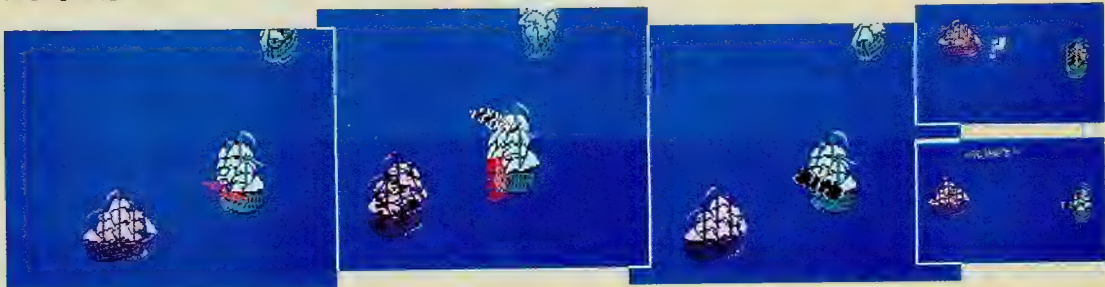
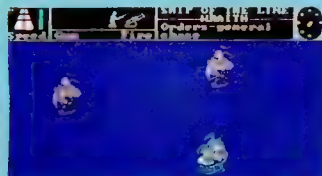
このあたりの技術は、プレイしていくうちに身についていくもの。何回も練習してバッチリ身につけてくれ。

ZOOM1 砲撃戦

双方の艦隊が遭遇したらズーミング。ZOOM1画面では戦闘海域を広く見渡せるのだ。

ZOOM3 白兵戦

敵味方の船が接触すると甲板上での白兵戦が始まる。これに勝つと敵の船が手に入る。

海戦版のウリ、迫力の砲撃戦!!

ZOOM 2 画面の帆船バトルシーン。敵の攻撃を避けながら船舷を敵に向け、砲撃する。操船能力が大きくものをいうのだ。

帆船バトル操舵術基本セオリーだ!!

ZOOM2
風向きに注意を払い、適切な航路をとろう。船の向きを変えて、大砲の狙いをつけるのだ。迅速な舵さばきが砲撃戦の勝敗を決する。

戦術1 風上にはジグザグに

"Beating into the Wind"

帆船の戦いでは、風下側が不利。船の速度は上がらず、大砲の射程距離も短くなる。自分が風下にいる場合、風上に向かってまっすぐ進路を取っても無駄だ。そんな時は、風に対してジグザグに進路をとろう。これはヨットやボードセーリングの基本航法なのだ。

戦術2 T字形にクロスせよ!!

"Crossing the T"

帆船は船舷(船の横腹)に大砲を積んでいるので、砲撃の際、船舷を敵船に向けていなければならない。敵の反撃をまったく受けずに砲撃するには、敵船の船首か船尾に対して船舷を向けるようにコースをとるとよい。これは帆船の戦闘史上、古典的な戦法である。

戦術3大型船には蛇行戦術で

"Serpentine"

プレイヤーがフリゲート艦で敵が旗艦か戦列艦の場合など、自分の船がスピードに勝る場合、船を蛇行させて進めるとよい。こうして敵船に対して連続的にT字形にクロスし、絶え間なく砲撃を続けるのだ。コースとともに、大砲の向きを変えるのをお忘れなく。

戦術4 ラインを保て!!

"Holding a Line"

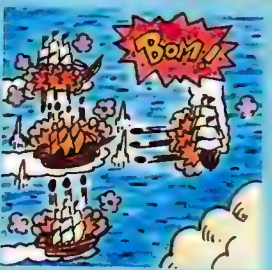
ZOOMすると艦隊は一直線上に並んだ状態になっている。2～3隻の艦隊の場合、一定の間隔でこのライン状の隊形を保つことが原則。間隔があくと敵に割り込まれ、狭いと味方同士が衝突してしまう。隊形を維持するには、一度に90度以上旋回しないことだ。

戦術5 平行にならび風上へ

"Lines of Bearing"

艦隊を向かい風に向かって進ませるとき、ラインを保つため、3隻の船が平行になるようにコースをとらせるとよい。この進み方をさせるには、2隻め3隻めの船に"mimic ship in front"(先頭の船のまねをしろ)という命令を出しておけばいいのだ。

戦術6 パワーを集中させろ

"Concentrating Power"

敵の艦隊の1隻を孤立させ、複数の艦船で取り囲んで砲撃力を集中させることを"Concentrating Power"という。孤立させることに成功したら、図のようにT字形にクロスして集中攻撃をかけよう。このように1隻ずつ順番に倒していくことが艦隊戦の基本だ。

戦術7効果を考え距離をとれ

"Arc of Offensive Power"

敵船にどのぐらい接近して発砲するかによって、砲撃効果は変わってくる。遠距離攻撃では敵船の帆に当たりやすく動きを鈍らせることができ、また、近距離から攻撃すると胴体に当たりやすく、大砲を破壊できる。時には、沈没させてしまうこともある。

ARCUS

アークス

ウルフチームの第2作目『アークス』は、すべての面においてまったく新しい方法論を確立したRPGだ。が、楽しむのにはそれなりの知識が必要。まずは基礎をバッチリ勉強しよう。

⬆ホビットの村。人間の村とはだいぶ雰囲気が違う。トロンティアが行くと歓迎される？

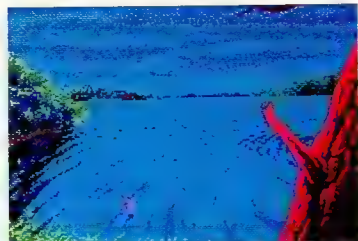
これまでのRPGにないゲームキャラクターの成長システム、武器や防具の売買が不要など、アークスには新しい部分がたくさんある。どこがどう目新しいのかは、4月号のニューソフトを読んでもらいたい。そしてそれから、今回のこのページを読み進めてほしいのだ。まだ4月号読んでないよーん、という人は、とにもかくにも4月号、30ページを今すぐ読もう。

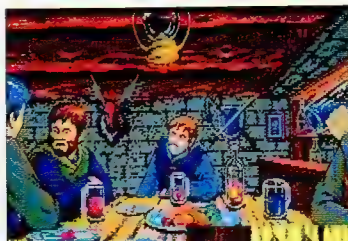
読み終えたかな？　それではアークス、徹底解剖編にいくとしようか。

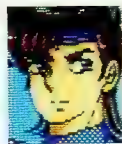
物語はアークスの主人公、ジェダ・チャフの父親の墓前から始まる。騎士という地位を捨て、きこりに転身したジェダの父親。

「父はなぜ、きこりになったのか？」そんな素朴な疑問の答えを求めて、ジェダは旅に出ることにした。旅に出れば何となく答えがわかるような気がしたからだ。父の形見の剣とヨロイを持ち、山を降りるジェダ。

山のふもとにある村で、ジェダは一軒の酒場に入った。そこでさまざまなウワサ話を、耳にはさむことになる。実はこのウワサ話というのが、アークスにおける重要なヒントとなっているのだ。どういう行動をとればよいか、どこにいけばよいかは、たいてい酒場で聞けるはずだ。

ただしその情報は、はっきりと「○○しなさい」というようには出てこない。自分で、「これはたぶん、こういうことなんだな」という具合に、判断しなければダメ。

⬆人間の村から南に下ったところにある沼。ここで、ある重要人物と出会うことになる。

まあ今回はひとつだけ、ちょこっとヒントをあげよう。酒場のテーブルにつき、しばし人々の会話を聞くべし。するとその中に、「廃墟の聖殿に、化け物が出たそうだ」というような話が出る。これが最初に、ジェダのやらなければならないことだ。本当に化け物なんているのかな、と好奇心に胸をワクワクさせながら、村の西にある聖殿へ行こう。聖殿はダンジョンになっているが、ここでアークスを楽しむのに欠かせないアイテムと、1番目の仲間、トロン・ティアと出会うのだ！

➡宿屋では体力回復が可能。やはり眠らないとね。徹夜はやめたいぜ。

⬆酒場のテーブルでは、いろんな人物が話をしてる。

ジェダ・チャフ

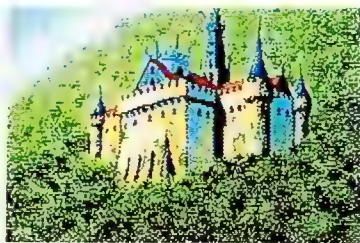
人間。曲がったことが大キライ。思ったことをすぐ口に出してしまう、短気な若者だ。力が強く、攻撃力も高い。

エリン・ガーシュナ

人間、女性。戦士としては軽装のため足が速い。戦士としてのウデは確実。自分のポリシーを持つ、しっかり者だ。

トロン・ティア

ホビット。おカネに関しては人一倍厳しい。攻撃力はそれほどでもないが、すばしっこい。職業はドロボウらしいが。

■ジャンル/ロールプレイング
■対応機種/PC-8801SR、PC-9801、MSX2
■価　　格/7,800円
■メーカー/ウルフチーム
■発 売 日/4月上旬

⬆うっそうとした森の中にそびえ立つ、アルカサス国王の住む城。ここで何が起きるのか。

その後、また村に戻ると、別の事件と別の仲間がジェダを待っている。これ以上のことはあえて書かないが、ドラマ、ドラマの連続であることだけは保証しよう。

アルカサス王国は、中央を流れるミリュー川で東西に分断され、ゲームの前半はミリュー川西岸での話が中心となる。順調に進めば5人の仲間と会い、旅の道連れとなるところまで話が展開するようになっているのだ。

アークスでは、個人のものを気安く売ってはいけない。6人のキャラクターは、それぞれ「これでなきゃイヤ!」という愛用の品がある。それらの品物はそのキャラクターの"運"を左右するもので、万が一売ったりすると、とたんにツキがなくなったりしてしまう。

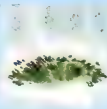
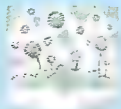
それではおカネは、どういうことに使うのか、という問題が出てくる。アークスではおカネは戦闘の報酬ではなく、拾うことでのみ手に入るが、そのおカネはあくまで生活費。武器や防具よりも、たとえば食料とか、冒険に必要な七つ道具とか、生活必需品を買うのに使う。

とくに大事なのは、マップを買うこと。マップを持っていなければ、どこに何があるのかわかっていても、プレイヤーはどこにも行くことができない。

アイテムはあくまで生活必需品

➡よろず屋の主人。店に入るメンバーによって、主人の応対ぶりがガラッと変わったりする。第一印象は大切に。

アイテムには店で売っているものと、ダンジョン内で拾うものの2つがある。とくに後者、ダンジョンで拾うものは、加工して使うものばかり。多くは薬の材料だが、ヴィド・シアでなければ調合することができない点に注意しよう。

鉱石
赤の鉱石は爆薬、青の鉱石はマヒを解く薬、白は発火薬の原材料。

コケ
光るコケは催眠薬、緑のコケは気つけ薬を作ることができる。

カビ
青カビは解毒の薬、黒カビは煙幕弾の素になる。役に立つんだね。

毒草
そのものずばり、毒薬として使えるが、調合具で加工しなければ。

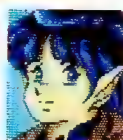
薬草
傷薬の素になる。以上の5つのものは、ダンジョン内で手に入る。

⬆➡アルカサス王国には、さまざまな気候、風土を持つ地域がある。吹雪の吹き荒れるところもあれば、反対に灼熱地獄のところもあるのだ。

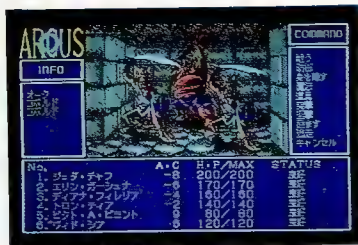
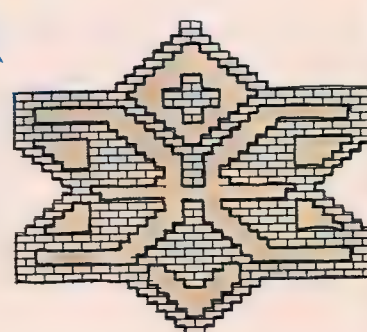
⬆これはいったい何か? この風景を見ることができるのは、ゲーム後半になってから。

ディアナ・フィレリア

エルフ、女性。穏やかでやさしいが、独特の気品と存在感がある。思慮深く、考えてから行動するタイプである。

ピクト・ピヨント

ハーフリング。気が小さく、臆病だが、好奇心旺盛。戦闘にはまったく向いていないが、知識面で大いに役に立つ。

ヴィド・シア

人間。その昔より魔法について多くの研究をしてきた、魔学者の末えい。薬の知識の豊富さでは、かなう者はいない。

⬆戦闘シーン、モンスターの姿におじけついた人には、"励まして"勇気を起こさせること。

生活必需品のたぐいは、よろず屋で売っている。アルカサス王国にはスタート地点となる人間の村のほか、ホビットやエルフなどの各種族の村がある。お店には主人がデンとかまえているが、どの店主もパーティーメンバーに対する好感度が違う。たとえばあるオヤジは女の子が大好きで、女の子がいくとオマケしてくれたり、いろんな情報をくれたり。店主の応対をみて、クセを判断することが重要だ。おカネは使いかた次第で、生きもするし死にもする。

モンスターとの戦闘時には、剣で戦うほかに魔法で戦う方法がある。魔法には火、水、風、土の4系統計21種の呪文があるが、どれもがすぐに使える

聖殿

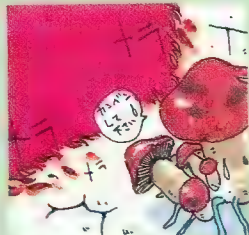
◆聖殿は人間の村の西に。ここのダンジョンでアイテムを取り、トロンティアと出会う。

聖殿は、地下6階建てのダンジョン。ここにお見せするのは、そのうち地下1階のマップ。どの階もこういう形をしているかどうかは不明だが、結構広いから覚悟が必要。ダンジョンには人工的なものと自然にできたものがあり、トラップもかなり性格が違ってくるから気をつけて。

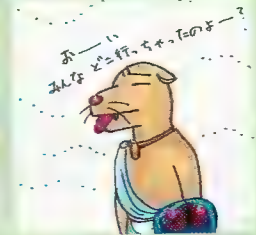
魔法を使うのには勇気がいる

サラマンダ(火の魔法)

火炎 空中に突然火炎を巻き起こさせ、モンスターたちを頭上から包みこんで焼き殺す。熱に強いモンスターには効果は薄い。

炎の壁 パーティーの前に炎の壁を作り、モンスターからの攻撃を防ぐ。同時に、その炎でモンスターにダメージを与えられる。

ウンデーネ(水の魔法)

水撃 地下水脈を破り、吹き出した水の水圧で、モンスターにダメージを与える。相手によっては、効果の期待できない場合もある。

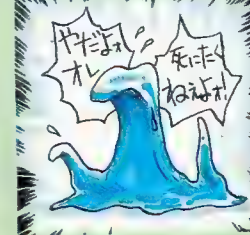
濃霧 空気中の水分を凝縮して、濃霧を発生させる、めくらまし的な魔法。モンスターの攻撃が、当たりにくくなるはずなのだ。

シルフィード(風の魔法)

真空剣 突風を起こして、そのときに生じる真空で敵を切り裂く。いわば、かまいたちのようなもの。こいつはコワイぜ、なんてね。

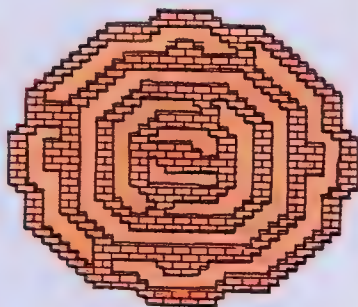
飛翔 風に乗って、瞬時に移動できる。ダンジョンで迷子になってしまったときも、ラクラク脱出できちゃう便利なものなのだ。

ノーム(土の魔法)

死 アンデッド(不死身)以外のモンスターを、確実に死に至らしめる魔法だ。これを使うには、かなりの精神力が必要となる。

治癒 ケガや病気で弱ったキャラクターに、治療をほどこす。薬がない場合や、近くに宿屋がないときなど、活用範囲は広い。

アルカサス王国の全風景だ!

⬅魔女の塔の外の階段を上っていくと、背景がスクロールし眺望が広がる。感動の場面だ。

三日月湖のほとりにある、魔女の塔。こちらは地上4階建て。魔女の塔というからには、魔女が棲んでいるはずだけどね。これも聖殿同様、人工のダンジョン。おとし穴や、毒矢が襲いかかってきたりなんてことは当たり前。注意しながら進むようにしないと、メンバーの命はないぞ。

ワケではない。魔法を使うということは、冒険によって鍛え上げられた強じんな精神力がないと無理。精神力は勇気というパラメータで表示されるが、この数値を大きくするにはどうしたらいいか。その方法は伏せるが、少なくとも戦闘などの手段ではないことは確かだ。戦闘時のコマンドに、〝励ます〟というのがあったことを注目していただきたい。

そのほかにも、魔法を使うのには、あるアイテムが必要。しかも、そのアイテムを持っている者しか、呪文を唱えることはできないのだ。

魔法をかけてもグラフィックは表示されず、何となく寂しい。そこでいちばん基本的なもの8種をイラストに起こしてみた。ここに掲載した以外にも、たとえば火の魔法と風の魔法を組み合わせて使うといった、高等テクニックもある。実は魔法に関することは、アークスのキモともいえる部分。あまり多くを書かないほうがいいと、ログインは判断した。魔法をめぐるゲームの真相は、ぜひ自分の手で探ってみよう。

アークスをプレイするうえで肝心なのは、〝ドラマに乗ってシナリオを楽しむ〟ことだ。次から次へと、いろんなドラマが起こったりするが、さからおうとはせずに、そのドラマに浸る。そうすれば、次の展開も見えてくるのだ。

アンジェラス

ANGELUS
〜悪魔の福音〜

人気アニメーターのグラフィック、意外な結末、とまるで１本の映画を見ているようなアドベンチャーゲーム、それが『アンジェラス』だ。今回は製作秘話も交えて、グラフィックを中心にドーンと紹介しよう！

アンジェラスは、映画感覚がいっぱいのアドベンチャーゲームだ。

まず、グラフィックは、『ダーティペア』でおなじみの人気アニメーター、土器手司が原画を担当。それこそアニメーション映画なみの細かい原画をデジタイズして、土器手ワールドをみごとにコンピュータ画面で再現している。脚本も、これまたアニメビデオで活躍中の会川昇が手がけており、音楽はかのすぎやまこういち、とスタッフだけを見たら、どこかのアニメ映画かな、と思うほど。

しかも、一度ラストまでいった人のために、キーボードに触れることなくオープニングからエンディングまでをひとつのドラマとして鑑賞できる、というモードまで付いている。あくまで、映画を意識した作りなのだ。

そのかわりといっちゃあなんだが、アドベンチャーゲームとしての、難易度は高くない。変なひっかけがない、ごく素直なゲームだ。同じエニックスの『ジーザス』のように、ストーリーを追っていくうちに自然とエンディングへいける仕組み。途中でゲームオーバーになることはないし、セーブはいつでもOK。イライラすることなく、じっくり物語を味わうことができるのだ。

ゲームは、ファンクションキー操作

登場人物

ペルー警察署長

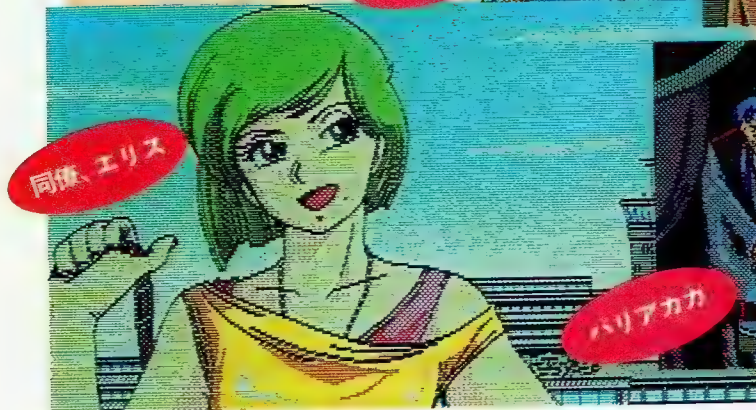
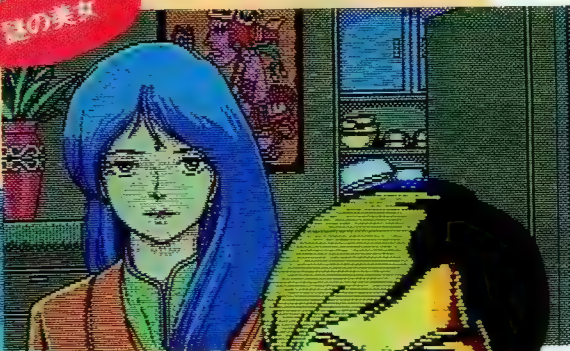
謎の美女

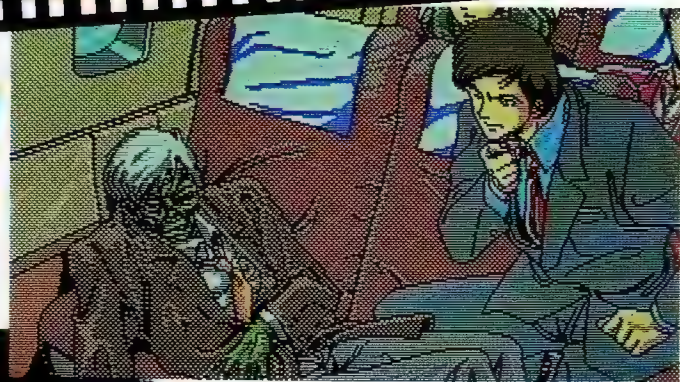
友人、エドガー

同僚、エリス

ブライアン

ハリアカカ

とにかく表情が豊か。登場人物のひとりひとりが個性的なのだ。通行人にまで味がある。特にエリスがかわいいよー！

■ジャンル/アドベンチャー
■対応機種/PC-8801SR以降
■価　格/8,200円
■メーカー/エニックス
■発 売 日/4月下旬発売予定

死体、死体、そして死体!!

物語は死体から始まる。すべての謎はここから生まれるのだ。青く不気味に光る石が常に死体のそばに落ちているが、この石には重要な秘密が……。そして、主人公ブライアンとその同僚エリスの秘密の鍵も、ここに隠されている。死体はけっこうグロテスクだが、色使いがパステル調なのでさほど気持ち悪くはない。

によるコマンド入力で進める。コマンドは、移動、見る/調べる、聞く/話す、取る、見せる、戦う、電話する、使う、考える、持ちもの、の10種類だ。ゲーム中に先へ進めなくなったら、それは何かやり残したことがある証拠。10個のコマンドをフルに活用して、もう一度見直せば、必ず先へ進めるはずだ。

ここで大まかなストーリーを紹介しておこう。

物語は、ペルーから始まる。西ドイツの大手建設会社、バイエルン社はペルーにダムを建築していて、今完成した。そして盛大な祝賀式が行なわれるのだが、その席上で事件が起こる。副社長のシュミットが突然、苦しみ出したのだ。全身が緑色となり、ただれ、血管が浮き出すという、すさまじい苦しみの末シュミットは絶命する。シュミットの死は、検死の結果、正体不明の奇病ということで片付けられる。

しかし同じ頃、ペルーから遠く離れた東京でも、ひとりの少女がシュミットとまったく同じ症状で倒れた。このことを聞いた新聞記者のブライアンは、さっそく出張先からロンドンへ戻るため飛行機に乗る。しかし、その飛行機の中でも奇病の犠牲者が……。

ブライアンは、同僚のエリスとともに奇病の原因を探るための調査を開始する。風土病にしては、ペルー、東京など発病地域に共通点がない。それでは犠牲者たちに共通点があるのか？ 死体のそばに必ずある、青い石には何か意味があるのか？ ふたりの行く先々に現われる邪教の僧たちの目的は？ ふたりの調査が進めば進むほど、謎は深まるばかりだ。はたして、この奇病が意味するのは何なのだろう!?

ラストには、身の毛もよだつような恐怖が用意されている！

西ドイツ

西ドイツへはエリスが調査に行き、回想という形でブライアンに報告される。で、モノクロ画面。印刷ミスではありません。

この、いかにも映画ファンが好きになりそうなゲームをプロデュースしたのは、エニックス初の女性プロデューサーの伊藤さん。彼女は映画が大好きで、学生時代はアニメファンでもあったという。アンジェラスが初めての作品だけに、やりたいことがいっぱい。でもディスクの容量上、製品版ではその多くを省かなくてはいけなかったと嘆く。では、いったいどんなゲームにしたかったのかを紹介すると――。

とにかくホラー映画の大ファン。プレイした後、ゾゾゾゾーっとするゲームを作りたかった。今はやりのスプラッターも嫌いじゃないけど、やっぱり心理的に〝怖い〟と思えるものが理想。そして何より、見せる、ということにこだわった。それにはやはりグラフィックが大切。そこでアニメーターの土器手司を原画に起用、完成度の高いビジュアルを目指した。

また、どうしてもつけたかったのが〝オートモード〟。ゲームの最初から最後までを、それこそ1本の映画のように見せてしまう機能、これを限られたディスクの中に入れられるかどうかが最後の最後まで気がかりだった。できれば、次のゲームの予告編、というのもつけたかったが、こちらはどうも無理なようで……。グラフィックに力を入れた分、ディスクの容量を食ってしまい、どうしてもほかの部分を省くことになった。

ロンドン

ロンドンでは、編集部とエドガーの病院の2ヵ所に移動できる。編集部では青い石を保管しよう。

やりたかったことは山ほどある。音楽にあわせて画面が切り替わり、臨場感を盛り上げる、つまり、ブライアンが部屋に近づくシーンと部屋の中での事件を交互に切り替えるという映画的手法。また、ドアを開けたとたんに死体が目の前に落ちてくる、なんてホラー独特の手法なども取り入れたかった。でも、アクセスする時間がどうしても必要なので、映画みたいにはいかないし……。

ストーリーの本筋以外にも、ある部屋の小物に、『ドラクエ』のスライムを使ったり、といった遊びの部分でやりたいアイデアはいっぱい。だけど、まさかディスク6枚組とか7枚組のゲームにするわけにもいかないし、このあとPC-9801の移植版が出せれば、やりたいことがすべてできるんだけど、残念。

と、次から次へと山のようなアイデアが出ること出ること。アンジェラスへの意気込みのほどが、よくわかった。

プロデューサーである伊藤さんに、直接ゲームの進め方のコツを教えてもらったので、それを教えちゃうと……。

まず、ロンドンについたら編集部と主人公ブライアンの友人が経営する病院とをウロウロしよう。そして、会話はすべてメモするか、よく覚えておくことをおススメする。伏線がいたるところにあり、後できっと役立つぞ。

日本

日本では、プレイヤーはエリスとなって調査する。ここでは、奇病の発病者から詳しい情報を得よう。また医者の話も重要になるかも。

※写真は開発中の画面のため、完成品とは多少異なることがあります。

ペルー

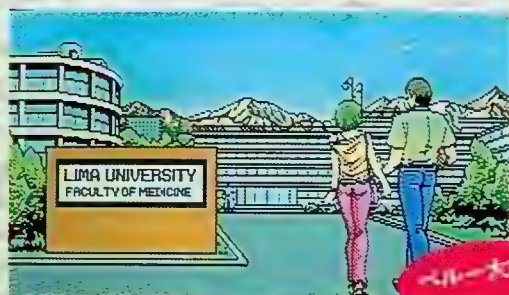
ペルーが発端の事件だけに、謎を解く鍵はペルーにありといっても過言ではない。ゲームのほとんどが、ペルーを舞台に進めることになるのだ。

ペルー空港

ペルー大学

ペルー公園

バイエルン社 ペルー支店

司会者の部屋

ペルー警察署

ペルーの裏通り

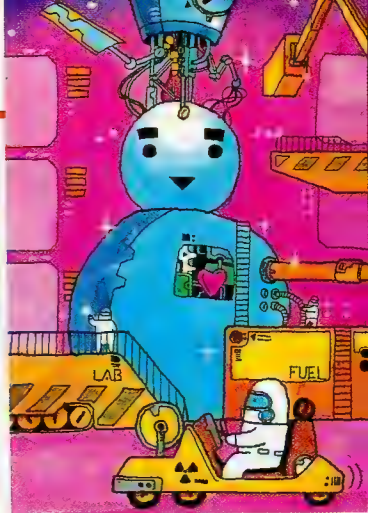
ロンドンでやるべきことをやったら、次はエリスとブライアンがそれぞれ、ペルーと日本で調査を開始する。まずプレイヤーはエリスとなって日本へ行くが、コマンドは5個に減る。主人公はあくまでブライアンなのだ。

日本では、奇病にかかり一命を取りとめた女の子エイミの病院が舞台となる。エイミ本人、そしてその友人、医者などの話を聞いてまわるべし。日本での調査が終わった段階で、プレイヤーは今度はブライアンとなってペルーを調査することになる。ゲームの後半は、ブライアンとエリス、ふたりで、ペルーに飛ぶわけだが、2度目にペルーを訪れたときから、ゲームは山場を迎えるのだ。

グラフィックが全体に明かるいから、そんなに怖い、とは感じずにプレイしてきた人も、ラストでは本当怖い、と思うはず。パステル調の色にだまされてはいけません。だけど逆を言えば、絵がそんなにドロドロしていないから、気味の悪いのは苦手、という人でも楽しくプレイできる、というわけだ。

謎を解くのが生きがい、というアドベンチャーファンには少々物足りないかもしれない。が、まるまるゲームの世界に入って楽しみたい、という人なら大満足するゲームだ。謎解きは簡単だけど、かといってストーリーが安易なわけじゃあない。ゲームの奥は深いから、速さを競わずにじっくりプレイすることをおススメする。

WARNING

『ウォーニング』の徹底解剖も3回目、最終回とあいなった。そこで今回は、これまでの基礎知識をみんなが覚えたということを前提に、マニュアルにある第1の目的、兄の居場所をつきとめるところまで、バッチリ教えちゃうのさ！

フリード星地上マップ

マップの説明

- 森
- 山1
- 山2
- 火山
- 平地
- 湖
- 遺跡
- 建物
- 塔
- 磁場
- 放射能
- ガス
- 建物
- M/マーケット、S/スペースポート、G/ギルド、P/パーツ、L/ラボ

フリードに行くにはCクラスの船ではちょっとつらい。デネスからクレーゴへ行って補給したあと、スターロックを横切らなければならないのだが、このあたりの敵がまた強いのだ。また、スターロックには幽霊船も出没するという。とくにプルトニウムを積んで航行すると、幽霊船に会いやすいそうだが……。

さて、3、4月号の徹底解剖で、お金のため方(貿易の基本)と初期の装備については、みんなわかってくれたと思う。で、今はデネス～アルテモ間を往復して、資金稼ぎにヤッ気になっているところだとする。こーゆー人は、まだまだほかの星へ行く必要はないぞ。

というのは、これまでに述べてきたとおり、宇宙には流星群や海賊、帝国軍など、危険がいっぱいあって、宇宙船を1隻買える程度の金は、すぐになくなってしまうからだ。そう、積み荷を奪われたり、戦って損害が出たときの修理費などが大変ってことね。

といっても、いつまでもこの2星間でばかり貿易をしていては、ゲームに進展はない。では、どういう時期に、他の星々を目指せばいいのかを、ちょりっと教えよう。

他の星へ行くのに必要なのは、航続距離が長い宇宙船だ。初めのDクラスの船はデネス～アルテモの往復がやっとだから、とりあえずはワンランクアップのCクラスの船を買えるようにならなきゃダメ。でも、船を買うにも注意が必要なんだ。

↑何度かアルテモのギルドに足を運ぶと、兄、ビリーのことを見かけた、といってくれる人がいる。その人の名はネモさんね。

■ジャンル/ロールプレイング
■対応機種/PC-[illegible]SR、PC-[illegible]
■価　格/[illegible]円
■メーカー/コスモス・コンピューター
■発売日/発売中

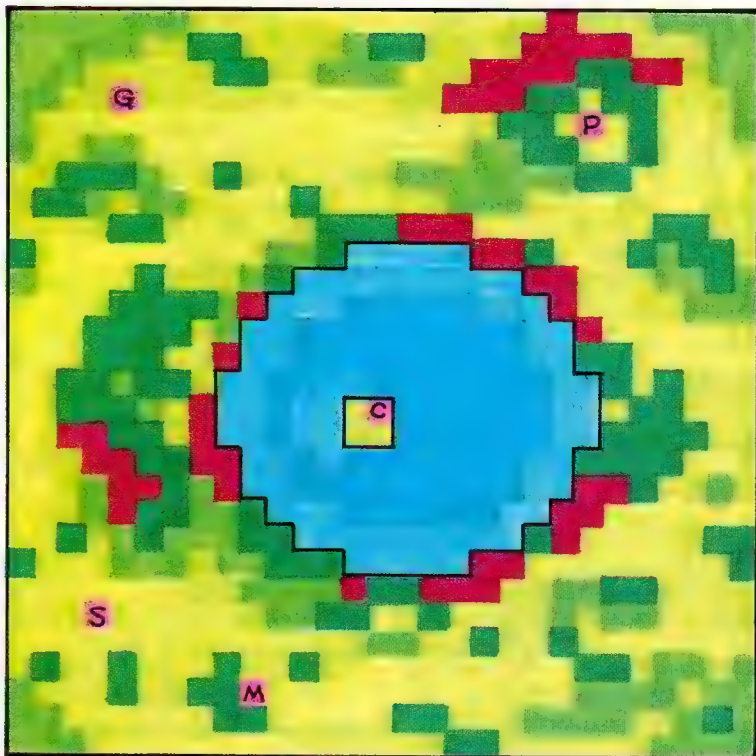
キャノン、ロボットの搭載数に注意すべし!

Dクラスから C クラスの船に買い替える場合に注意することを、以下に述べよう。おっと、これはあとでB、Aクラスの船を買うときも同じだから、よく覚えておいてほしい。

新しい船はキャノン、ロボットの搭載数をよく確認すること。両方とも古い船より少ないということはないが、たとえば古い船はキャノン1、ロボット2だったのに、新しい船がキャノン2、ロボット1だとすると、キャノンは買い足せばいいが、ロボットを1台、その場に捨てなければならないのだ。これで、1,000GOLDは損してしまう。そうならないためには搭載数を確認することと、上記の例のような時は、先にロボットをパーツセンターで売っておくこと。この2点につきるね。

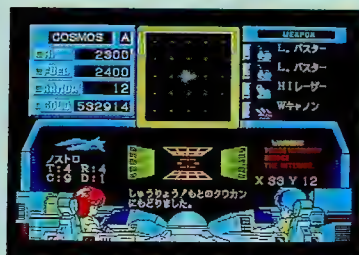
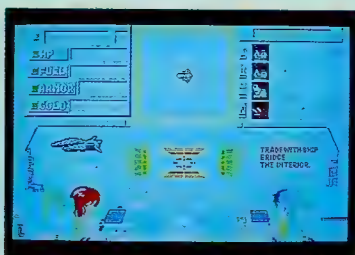
ロボット、キャノン以外の装備(バトルセンサーやECM、チャフなど)は、すべてそのまま新しい船に積み替えられるからご安心のほど、よろしく。

船の選び方は4月号を参照してもらうとして、欲しい船に資金が少し足りないという時は、デネスのマーケットで借りてしまおう! マーケット内のコマンドの〝デッド〟を利用するのだ。これで1回限り8,000GOLDまで、無利子で借りられるぞ。しかも、一度返済すればまた借りられるが、実はゲーム終了まで返す必要はないのだ。一度だけでも、必ず利用すべし!

ミスレーン星地上マップ

ミスレーンに行くにも、フリードと同様にスターロックを、さらに流星群を抜けなければならない。しかし、この星に来られれば、取り扱う商品の種類と利幅がグッと広がる。デネスの右上からミスレーンの左の位置へつながるワープホールを早めに見つけるべし!

ただし、3月号の表を見て、一気にBやAクラスの船を買おうとしても、ワンランクずつしかアップできないから、そのつもりで。まっ、デネス〜アルテモ間の貿易じゃ、それほど資金は稼げないけどね。

船についての最後のお話(?)は、シップセンターの位置。これは、ズバリ(X、Y)=(29、26)。デネスから最短16ブロックの位置にあるぞ。

デネス〜ミスレーン間のワープホールを探せ!!

⬆ここがデネスの右上のあたり。座標でいうと、Xが30〜40、Yが5〜15といった空間のどこかにワープホールはある。

⬆ワープホールに突入すると、画面がフラッシュして……。アラ、さて、初めてここに入ったときは、びっくりしちゃったぜ。

⬆そいでもって、出てきたところはミスレーンの左方向の空間。座標でいうと、Xが40〜45、Yが85〜95といったところだ。

宇宙船の買い替えはアルテナかフリードでね

⬆船を売っている宇宙ステーション、アルテナ。座標(29、26)、デネスから最短16ブロックのところにあるぞ。

⬆アルテナにはDからAクラスまでの船がそろっているが、買い替えはDからC、CからBと、ワンランクずつしかできない。

⬆もうひとつのシップセンターはこの星、フリードにある。でも、ここまできたら、Aクラスの船、ノストロを買うしかないぜ。

惑星とステーションのX、Y座標を教えちゃう

Cクラスの船を買うことができると、行動範囲はグンと広がる。デネス、アルテモから、クレーゴ、モントまでは十分行くことができるだろう。

しかし、マップが広いため、他の惑星を見つけるのはわりと大変。そこで、その座標を少し教えてしまおう。4月号に掲載したプシェード星系図に書き込んでおいてもよろしい。

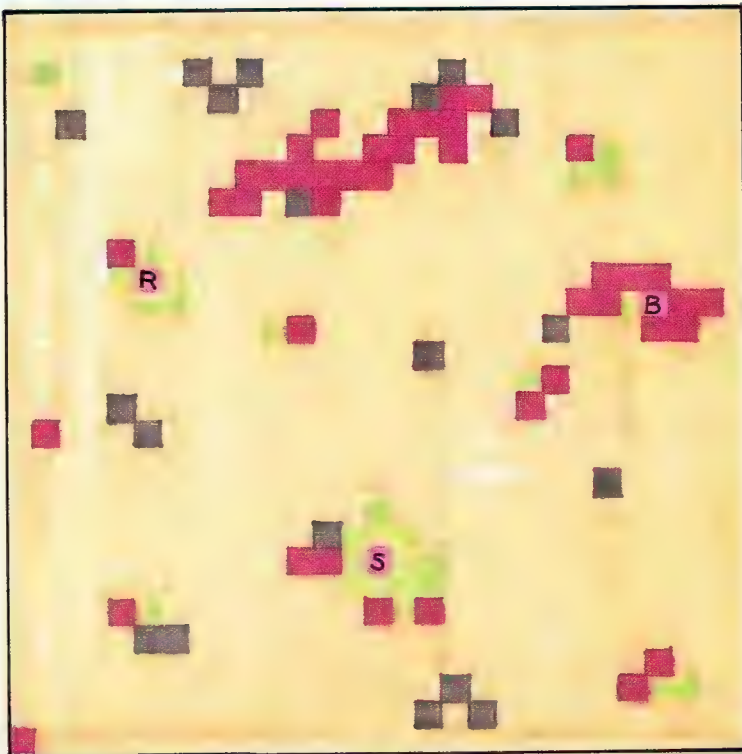
以下に挙げる座標は、いずれも星の左上部分のX、Y座標。宇宙ステーションは1ブロックしかないから、そのものズバリだけどね。

では、いく。デネス(24、17)、アルテモ(12、21)、クレーゴ(19、42)、モント(4、59)、フリード(54、69)、ミスレーン(57、93)、ブリック(92、59)、ウロポリス(秘密)。さらに、宇宙ステーションを2つ。アルテナ(29, 26)、ヒューブ(4、36)。

ほかにも宇宙ステーションやワープホールなどがあるが、それらは自分で探し出してくれ。ヒントは、各惑星のギルドを回っていれば、そのうち聞くことができるよ。そのうちね。

このうち、Cクラスの船で行けるであろう惑星は、デネス、アルテモ、クレーゴ、モントくらい。他の惑星は遠いだけでなく、その星付近に出てくる敵が強いから、たとえ行けても、まだ近づかないほうがいい、というところだ。ただし、デネスの右上のあたりにあるというワープホールを発見できれば、ミスレーンに行くことは可能だ。座標も教えちゃったから、迷う心配もないし、ね。

このワープホールを見つけ、ミスレーンに行くと、CPバンクに接続できるため、各種の情報を手に入れることができる(有料だぜ)。その情報をもとに貿易の品目を決めるというのもひとつの手だ。それに、なによりもこれだけ遠くまでくれば、品物によっては大儲けできるってのが、一番の魅力だね。

ブリック星地上マップ

宇宙で出会ったトレーダーが言っていたとおり、ブリックはほとんど無人といってもいいくらい人口が少ない惑星。地表は有毒ガスにつつまれていて、モンスターも多い。ここにあるのはラボとスペースポートのみ。トレーダーの噂では、ブラックマーケットもあるというが……。

ワープホールを発見し、兄のところへ一直線!!

最後のページになった。いよいよ、兄の消息について触れてみたい。

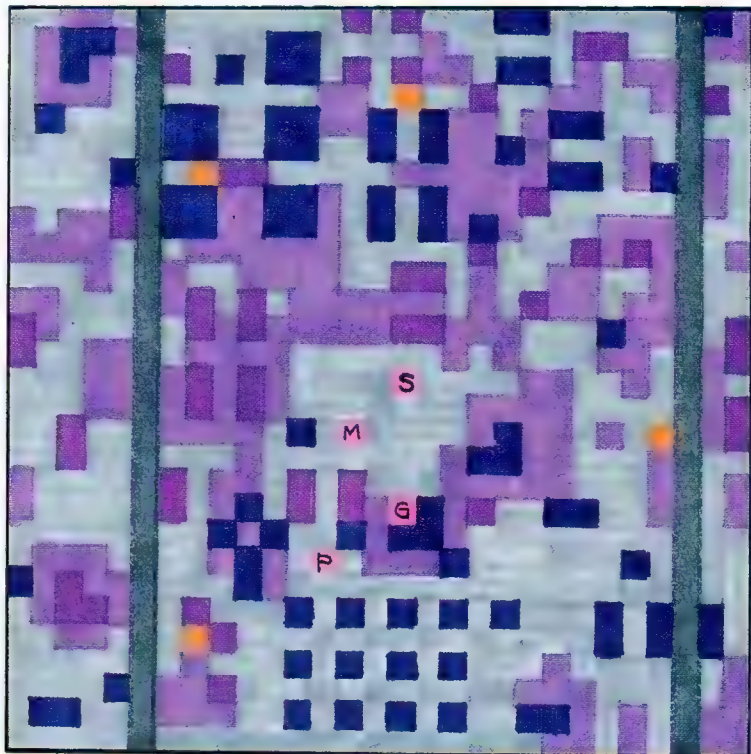
兄についてのヒントは、Dクラスの船のときでも聞くことができる。その主な情報は、アルテモのギルドで、ついでモントのギルドで得られる。

そこで得られた情報を総合してみると､「コレクトロックで兄を見かけた」､「コレクトロックでは、よく遭難事故がある」という2点。これで、兄はコレクトロックで遭難したんだな、と推理できる。さらにモントのギルドでは､「リトルロックのそばにあるワープホールは、コレクトロックにつながっている」という情報が聞ける。

これらがわかればしめたもの。Cクラスの船に燃料を満載し、ロボットを完璧に整備して、リトルロックのワープホールに向かおう。場所は、リトルロックの左上のあたりだ。

しかし、ワープホールの直前にはダミー隕石があって通せんぼをしている。マニュアルをよく読んで、ダミー隕石を動かすパーツを買っておくことを忘れちゃいけないぞ。

こうしてコレクトロック付近に来たら、しらみつぶしに動き回れ。その場所に着いた瞬間、あるメッセージが出て、「ここだ」とわかるはず。おっと、帰路の燃料のことも頭に入れておかないと、他のトレーダーのように、ここで遭難しちゃうから要注意ね。

ウロポリス星地上マップ

プシェード星系マップの右上に位置する。帝国が総力を上げて建造した人工惑星で、内部では兵器開発を続けているらしい。惑星のまわりを囲むアステロイド上にゲートがあって通行を阻んでいるが、別にゲームの序盤で行く必要のあるところじゃないからいいや。

無事に兄を捜し出すと、ある装置が手に入り、同時に〝オールドマン〟とか〝ゲート〟、〝キカイ〟、〝防御装置〟など、これまでなかった情報が入ってくる。ここから第2部が始まるのだ。

また各惑星を巡って資金をため、ギルドで情報を集めるべし！　そしてBクラスの船が買えたらデネスの遺跡へ。さらに各地のラボに寄付をしていくと、新たな展開が始まるぞ！

兄、ビリーを見つけて、第2部に突入だい

⬆リトルロックにある、コレクトロックへ通じるワープホールの近く。直前にあるダミー隕石は、あるパーツで動かすのだ。

⬆リトルロックから、ワープホールを通って出てきたところ。この左上のコレクトロックのどこかに、兄がいるのだ!?

⬆兄を見つけてある装置を手に入れたら、デネスへ行ってみる。すると、どこかでこーゆー場面に出会うんだな、これが。

お待たせしました！　いよいよ『ゼリアード』6面から最終面、8面までのマップ公開だ。5面までとは違って、6面からはいたるところトラップだらけ。マップがあっても解けないのでは、なんて気もするほどだ。それではゼリアード完結編、心して読んでほしい。

ドラドの町

ドラドの町には正体不明の建物がある。この家にどんな秘密が隠されているのかは先に進むとわかるが、ドラドに来たばかりの頃は、あえて考えないのが賢明だ。ここまでたどり着くとエスパーダ、セーダー、フェーゴ、ランザーの4つの魔法と、ルゼリアの靴、ピリカの靴、勇者の紋章、栄光の紋章といったものが手に入っているはず。剣さばきに自信がない人は、ショップでマギアの石を買っておくとおトク。

テソロ洞

まずはテソロ洞へ向かうのが常套手段。町民の言葉にあったシルカーノの靴を探すのだ。この靴があれば、どんなに急な坂道でも、スイスイ歩けちゃう。またボスキャラを倒したあと、洞窟から脱出するのにもシルカーノの靴が必要となる。開かずのトビラというものがあるが、ここを開けるには8面のアプソル洞にある獅子の鍵でないとダメ。この段階で開けようと思っても、そればかりは無理な相談なのだ。

ララマの町

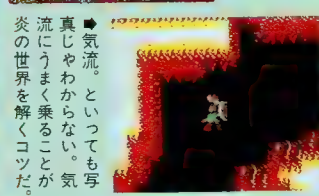
ララマの町を歩いていると、「ヘンな化け物がいるんです」と助けを求めてくる女の人がいる。ここはひとつがんばって、そのヘンな化け物をやっつけるべきだ。無事にやっつけると、お礼としてエルフの紋章をくれる。とても役に立つものだから、ぜひとも受け取っておくようにしよう。

一方、「5,000アルマスでアプソルのマントを買わないか」と誘いかける男もいる。これから先の炎の世界

◆か弱き女性が助けを求めている。見捨てちゃったら、勇者の名が泣くよね、やっぱり。

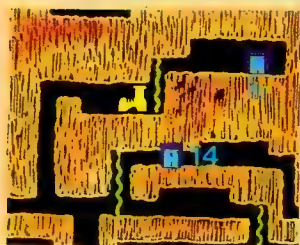
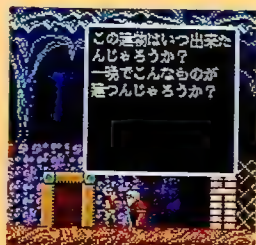
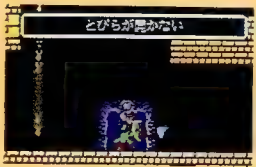
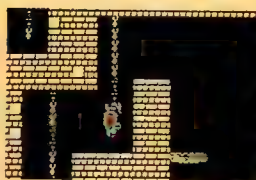
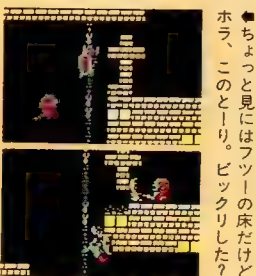
カレンタル洞

カレンタル洞から、気流や見えないカベといった、目で見てもわからないトラップが登場してくる。マップの⬭で囲んだ部分が、トラップの位置だ。この場所を通るときには、十分注意するように。トラップにひっかかっちゃうと、あとが面倒だぞ。

➡気流。といっても写真じゃわからない。気流にうまく乗ることが炎の世界を解くコツだ。

■ジャンル／アクションRPG
■対応機種／PC-8801SR
■価　格／7,500円
■メーカー／ゲーム アーツ
■発 売 日／発売中

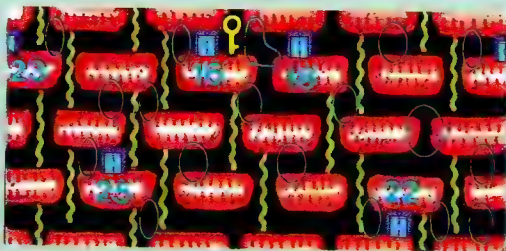
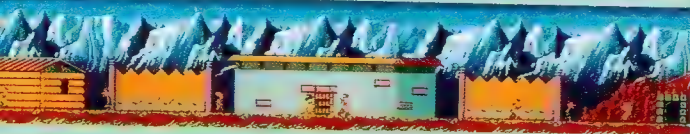
プラタ洞

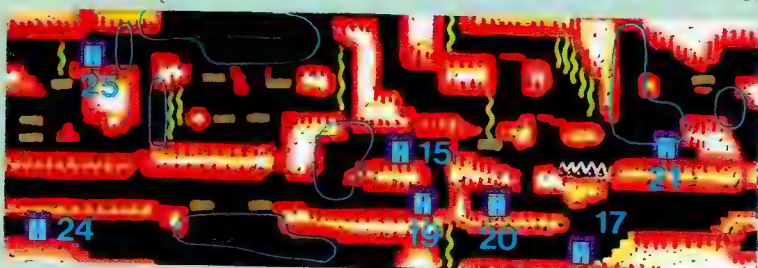
プラタ洞では、カベや足場をくずすのが、ひとつのテクニック。何となく不自然な場所があったら、剣かラッカーの魔法を使ってみよう。意外な展開が待っているかもヨ。あちらこちらに動く石板があるのも、この黄金の世界の特徴だ。石板を動かすべき位置を間違えると、行き場がなくなってアウトなんてことも。もし動かしかたを間違えたら、別の世界(洞窟や町)に行って戻ってくると、やり直せるのだ。

アルシオ洞

獅子の鍵を得たのち開かずのトビラを開けると、そこはアルシオ洞。ここではフェルザの靴と妖炎の剣の2つの重要アイテムがキミを待っている。これらのアイテムがないと、エンディングを見ることはできない。無事にアイテムを取ったら、床を切り崩していき、アブソル洞へつながるトビラへ行こう。

⬆ドラドの町にある、正体不明の建物。どうやら町の人も知らない間にできてしまったらしい。

⬆これが開かずのトビラ。8面にある獅子の鍵でないとダメだ。

⬆右側の石板がこの位置に来たら、すかさずツタをよじ登り下に降りると、石板に乗れるのだ。

⬆ちょっと見にはフツーの床だけど、ホラ、このとーり。ビックリした？

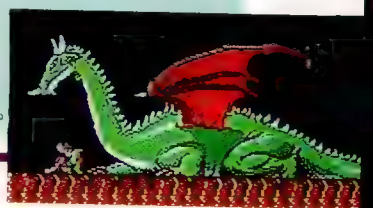
⬆マギアの石を使うと、剣を使わなくても敵を倒せる。値段は少々高いが、便利な品物だ。

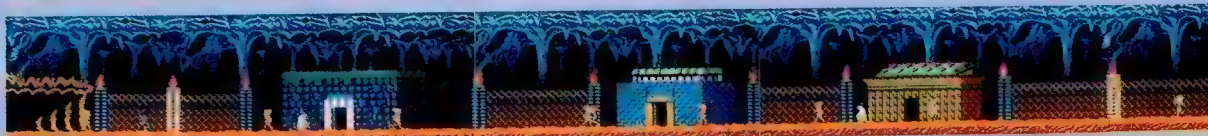
⬆黄金の世界のボスキャラ、タルソ。下半身だけになった彫像のおばけ。足を狙って剣で斬りつけるのが効果的だ。

界で必要となる暑さよけのマントだが、いきなり5,000アルマスなんて大金(?)を用意するのも大変。あらかじめ黄金の世界で、アルマスかせぎしておくのが手っ取り早い方法だろう。5,000アルマスというとキツそうだけど、結構短時間でたまる量だ。マントなしで薬を買い続けるのと比べたら、結局はマントを買ったほうがいいかも。

レアシオン洞

炎の世界で必要なカギは3つ。そのほかの特殊アイテムはない。久々にのんびりチャレンジできるよね、なんて無理か。レアシオン洞は、石板の多い洞窟。石板の位置に気をつけながら、進むようにしよう。注意一秒、ケガ一生ね。

カーラー洞

3つめのカギがあるのはカーラー洞。そんなに広くはないが、同じような光景が続くので迷子にならないで。炎の世界では東京ガスのマークのようなトラップが出てくるが、ピリカの靴を履いていればダメージを受けない。時と場合によって、アイテムを使い分けるのが大事だ。

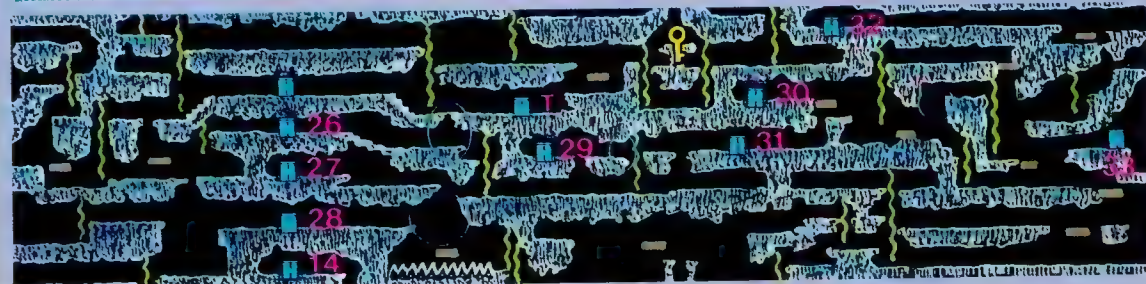
➡ドラゴン。明光の剣とサブルリングで戦うべし。首を狙ってはダメ。魔法は効きません。

プレザの町

さあ、いよいよ最終面に突入だ！　ここまで来たキミ、キミは本当にエライ。あとひとふんばりで、感動のエンディングがキミのものになるぞ。
さてプレザの町には、ドラドの町にあったのと同じような謎の建物がある。実は2つの建物はつながっていて、プレザの町からドラドの町まで、一気に戻ることができるのだ（ただしその逆はできない）。この建物を利用して、いったん6面まで戻り、フェ

エスコの村

8面のもうひとつの村はエスコの村。この村には賢者がいない。ということは、セーブができないということ。覚悟しておくようにね。
だが、教会があるからタダで体力が回復するし、おまけに物価が安い。何かほしいものがあったら、エスコの村で購入するのが賢い方法だ。その際には3月号に書いてある、ちょっとおトクなお買い物テクニックを使うと、とっても助かると思います。

アプソル洞

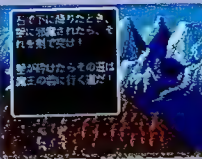
8面には5個の洞窟が控えている。そのどれもが、気流あり、見えないカベあり、石板ありでトラップのオンパレード。ゼリアードに出てくるすべてのトラップの集大成、ともいえる面なのだ。
アプソル洞で獅子の鍵を取ったら、プレザの町へ。そして2つのアイテムを見つけよう。獅子の鍵を取るときは、その上の石板に乗り、見当をつけて飛び降りる。位置があっていれば、ラクに取れるはず。

ミラグロ洞

ミラグロ洞には3つのトビラがつながった、みつどもえのトビラのうち2つがある。マップではA、B、Cで表わしているが、どのトビラがどこにつながっているかは、自分の目で確かめてほしい。
鍵を取るときは、石板の位置に気をつけること。石板を降ろしてしまうと、鍵が取れない。逆に石板を元の位置より上に上げて、飛び降りる方法が正解だ。エスコの村へのトビラは早めに見つけよう。

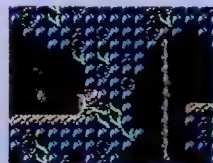
隠しコマンドで楽しさ倍増だ！

ゼリアードで使用された、すべてのBGMが聴けてしまう、ミュージックモードなのだ。タイトルデモ中に、CTRLとROLL UP、ROLL DOWNの3つのキーを押しながらリターンしよう。

こちらは隠しゲーム。まずマシン付属のPC-8801SR（以降）のシステムディスクで、ディスクBASICを立ち上げる。次にドライブ1にゲームディスク1を入れ、RUN"ZELI3" RETURNだ。

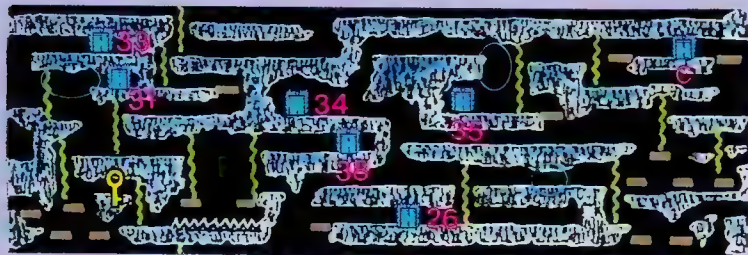
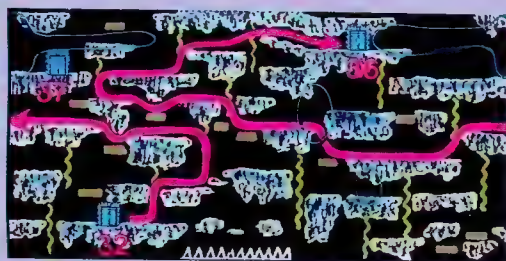
➡エスコの村でヒントをもらう。どうやら魔王を倒さなければ、エンディングには行き着けないようだが、魔王ってどんなヤツなんだろう？

⬅8面の不思議の世界では、ときどき天井からポーションが落ちてくる。思いがけないときに手に入ったりすると、本当にうれしいのよね。

ルザの靴と妖炎の剣を手に入れる。
とはいうものの、きちんと手順を踏まなければ何の意味もない。6面に戻るのはアブソル洞で獅子の鍵を見つけてから。あせらないようにね。

この町で授かるグエラーの魔法は最強のもの。画面上の敵を全滅させてくれる、心強い魔法だ。マジックポイントに注意をはらいながら、大事に使おう。コーヒーでも飲んでひと息いれたら、いざスタート！

⬆5面にも出てきた、すり抜けられるカベ。いたるところトラップだらけなのだ。

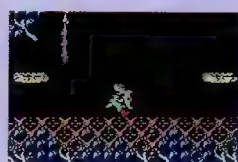
デスリール洞

みつどもえのトビラの残るひとつは、デスリール洞に。このトビラの左側は、気流がうずまく難所だ。うまく気流に乗るには、少し手前から助走をつけて、思いきりジャンプすること。気流に乗るのがうまくなったら、もう一人前。

⬅アブソル洞で獅子の鍵を取ったら(写真上)、いったんプレザの町へ。そしてプレザからドラドの町に戻る(写真中)。ドラドの町からテソロ洞に入り、開かずのトビラからアルシオ洞に(写真下)。そこでフェルザの靴と妖炎の剣を手に入れる。

フェルタ洞

ついに来た来た、フェルタ洞。この洞窟を抜ければ、エンディングに片足入れたようなもの。フェルタ洞スタート地点からゴールまでの道すじを示したので、これに沿って進んでほしい。がんばって。

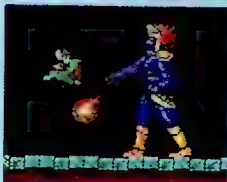
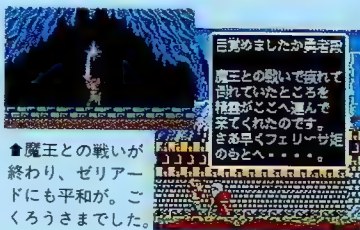
ファイナル洞

⬅画面上の敵を全滅させてくれるグエラーの魔法。敵がたくさんいるときは魔法でやっつけちゃえ！

⬅オレンジの部分もトラップ。どんどん体力を吸い取られてしまう。ピリカの靴で難を逃れるといい。

最後の洞窟ファイナル洞だ。ここには最後の強敵がいる。真の悪者、魔王だ。ミラグロ洞でボスキャラアルガイエンを倒したあとに出てくるトビラから、魔王の元へ。

⬅ナナメに並んだ石板を見つけたら、右側の青いトビラへ。
⬇アルガイエンとご対面。相手の攻撃の死角に移動しながら、シッポを剣で攻撃しようぜ。

打倒魔王！ 平和は目の前だ！

魔王はテレポートしながら襲いかかってくる。テレポートのタイミングをうまく計るのがコツ。魔王が実体化した瞬間を見計らって、剣で斬りつけろ！ 魔王は、体力ポイントが4分の3程度になるとヒーリングしてしまうので、ゲージを見てヒーリングしそうになったら、すかさずグエラーの魔法をあびせかける。短時間でやっつけようとせずに、根気よく攻撃するのが肝心。

⬆⬅コイツが宿敵、魔王だ！ 長いマントをひるがえし、猛然と襲いかかってくるヤツ。

⬆魔王との戦いが終わり、ゼリアードにも平和が。ごくろうさまでした。

王子ビンビン物語

先月号では初心者向けにスタートから序盤にかけてを徹底解剖した。とくりゃ、今月はその先をやらねばならぬ、ならぬってば。具体的には、ホヤマの町から北の地方、そしてずっと南の地方だな。まだホヤマに着いてないキミ。先月号を見て、すぐ行けい！

島にいる巨人を倒しブツを手に入れろ！

今回の記事は、レベル15以上でホヤマの町を見つけた人だけ読むこと！これが前提であるぞ。といいつつ、実はスタートからホヤマまでの道のりのうちで、はしょった部分の補足から始まるのであった。パチパチ。

レベルの話は置いといて、スタートからホヤマに行く間にやるべきこと、それは、赤ずきんちゃん＆おばあさん、トランプ城の女王、アリスの３人(組)に会うことだ。会って何をするか、どんなアイテムが手に入るかは、会えばわかるので省略。どの人も必ず会わなきゃ先へ進めない、というわけではないが、会っておくと後で何かと役に立つし、また展開もおもしろいぞ。

トランプ城はすぐに見つかるけど、問題は赤ずきんちゃんとアリスの居場所だ。これがけっこうわかりづらいらしいので、今回は特別に教えちゃおう。

まず赤ずきんちゃんは、下のマップの伊豆半島の付け根付近の森の中にいる。で、アリスはトランプ城のちょびっと西の森の中。これを手がかりに探してみてちゃぶだいね。

さて、これでやることはやってホヤマに着いたとして話が進められるな。

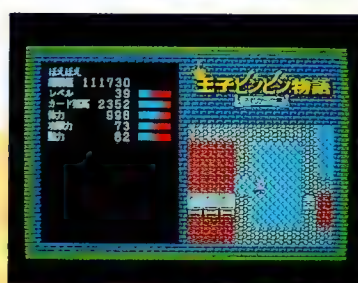
東西南北グルグルンと巡るこの地図はいつか見た地図

このマップの形に全然見覚えがない、という人はまずいないよね、日本人ならさ。スタート地点の東京っぽいところから、名古屋らしきニャーゴを経て、富山に似ているホヤマまでが、先月号＆今月号の前半部分。その後、物語と徹底解剖は、東北と思われる地方から、北海道という気がする地方へと進み、ペロンとワープして、一気に南へ。中国地方だと思いたい地方から、なぜかしら四国を思い出させる地方へと進んでいく。例によって、すべての解法などというものは公開しないのさ。ゲームはあくまで〝自力〟が基本!!

Min

■ジャンル/ロールプレイング　■メーカー/イーストキューブ
■対応機種/PC-8801SR、PC-9801、FM-7、FM77、X1、MSX2
■価　格/7,800円　■発売日/発売中

⬆ここ、ここでんがなダンナ。赤ずきんちゃんはここにいまっせ。もうピチピチ！　なんて、おまえはキャバレーのポン引きかっての。

⬆トッツゼン現われいでたる、おミズ風のおねえさん。いったい何を売ってるの？　ああそれね。それなら１個あれば十分よ。

⬆おお、これはなんとしたことか!?　壁が崩れて隠し部屋に入れたではないか！　いや、あっぱれあっぱれ(次ページのネタ)。

ホヤマの町に着いたら、キクチタケオの鎧やアルミの盾は、まあ買うわな。では、武器は何を買うか？　ヌンチャクがよろしい。ただ、後でゼンダイという町の赤葉城内にて必要となるので、武器ではなく、道具という意味でハンマーも買っておくこと。これ、重要。

こうして新装備を整えて余った古い装備は、ニャーゴの町の西の廃品回収所に持っていって売るもよし、面倒だったら捨てちゃってもよし、だ。

装備を整え、体力回復剤も買い、宿屋でステータスを回復させたら、その付近で戦うよろし。歩いているうちにアブナゲなオネエサン(実はホヤマの真東だったりする)に会ったら、ブツを買うべし。それは植物の成長促進剤なのだ。とくりゃ、ホヤマに売ってる種を買い、どこかに植えるわけだね。

それがどんな種で、どこに植えるかは、ホヤマの人たちとの会話でわかるはず。「巨人の島〜」、「北の畑〜」などの言葉を思い出そう。さらにもうひとつ思い出してほしいのは、〝ジャックとなんたら″の話。これはノーヒントね。

どうにかこうにか、島へ渡っちゃったとすると、そこは巨人の城さ。ところが、この中は真っ暗闇。そこで役に立つのが、赤ずきんちゃんから買ったマッチだ。といってもマッチには寿命があるので、迷ってるヒマはない。下にあるマップを参考に、巨人めざして一直線に突き進め！

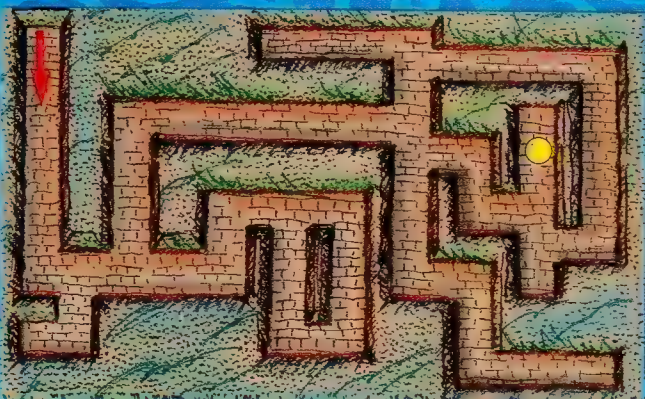
巨人のヒットポイントはエラク高いけど、やっつけられれば、その奥にステキな武器が待ってるぞ。もっともこいつは、特定の敵にしか効力を発揮しないけどさ。

おっと、注意したいのは帰り道。実は、巨人は同じ位置にまたいるのだ。

⬆北と南を一直線に結ぶ、夢のワープホール、墓地駅でございます。入られた方は有無を言わさず、南へご案内いたします(次ページね)。

つまり２回お相手するということ。往路はしょうがないとしても、復路で相手をするこたあない。強いくせに、倒しても経験値もお金ももらえないんだから。それよりも、早くホヤマの南に戻ってセーブするのがカシコイ。

そして能登半島っぽいところでドラゴンを倒し、このエリアでは最高の、１匹あたり10ポイントという経験値を稼ぎ、レベルをグイッと上げるのだ。

巨人の城のマップ

ホヤマの町で情報を聞き、〝２つのアイテムを使って渡る巨人の島。そこにある巨人の城には、強力な武器が隠されているという。この城に入ってからはマッチが必要だから、必ず赤ずきんちゃんから買っておかなきゃダメ。注意するのは、城を守る巨人は、往路、復路と２回出てくること。体力回復剤は、多めに持っていけよ。

大きな北の大地では やることがいっぱい

ドラゴンをバリバリ倒して、レベルが18くらいになったら、そろそろ東北地方方面に向かおう。といっても、このエリアからそちらへいくには、川が通せんぼしているし、橋もどこにも見あたらない。では、どうするか？　答えは、水ぐもを装備し、渡れる部分を探す。これだけだ。どこから渡れるかは、メッセージを見ながら、自分で探しなさいな。

うまい具合に川が渡れたら、東海岸にあるゼンダイの町を目指すべし！　この町以外に、このエリアに重要なところはないのだから。

また、ゼンダイの町にしても、装備をレベルアップするためにウロウロするだけのようなものだから、気の短い人はさらに北を目指し、殺されちゃうのもいい。この文章の意味は、北には格段に強い敵がいるから、そのまま進んでいっても死ぬだけだよ、ということ。ゼンダイ付近で気長にレベルアップして、レベル20〜25くらいになれれば別だけどさ。ゼンダイのゴルゴ13みたいなヤツの店で金棒とか革のヘルメットを買っちゃったほうが、結局は早道なんだよね。

ただ、この店に入るには、ある人の紹介状が必要。そいつがどこにいるかは町の人に聞けばいい。そいつも町の中にいるぞ。でも、そいつがいる建物に入っても、中は行き止まり。この時に役に立つのが、ホヤマで買ったアレだ。どうやって使うかは、壁を調べてみりゃわかるからね。

ゴルゴっぽい店でまたまた装備を買い替えたら、20〜25くらいまでレベルアップして北へ。北といってもこの先は島。水グモも使えない。どうすべぇ、と考える必要はない。先ごろ開通した青函トンネル（ウソ）があるのだ。

このトンネルはかなり長い迷路だが、途中でマッチ売りの少女もいるし、宿屋もあるので、レベルさえ十分ならば気合いでクリアーできるぞ。

北の大地に足を踏み入れたら、敵の強さを感じとりながら、カッペロの町を探す。この町でジュラルミンの盾と

重要なアイテムたち

ハンマー　ホヤマの町で売っている。ゼンダイのゴルゴっぽいヤツの店に入る前の段階で必要となる。でも、使うのはそのときだけみたい。

ドラゴン・スゲーヤー　ホヤマの北東の島にある巨人の城の巨人を倒すと手に入る剣。その名のとおり、ドラゴンの仲間に強力なダメージを与える。

オノ　ゼンダイのゴルゴっぽい店主のいる店で買える。買う前にセーブしておいて、コレと金棒を買い、破壊力を比べて選んでみるといい。

ムラマサ　これもゼンダイに売っている。名前からして斬れそうだが、実のところ破壊力は金棒とトントン。特定の敵には有効かもしれないが……。

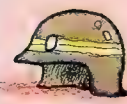
金棒　ゼンダイで売っている。その破壊力はムラマサ、マサムネと同じくらい（のような気がする）。セクスカリバーが手に入るまで使えそうだ。

マサムネ　カッペロの町のずえい隊放出品店にあり。金棒に比べて驚くほどの強力さではない。後にセクスカリバーを手に入れれば不要な品だ。

アイスソード　アイスというだけあって、寒い地方でも特に寒い氷原に出現するある敵が持っている。でも、何の役に立つかはわかっていない。

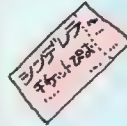
セクスカリバー　ゲーム中で最強の剣。今回紹介していない、南の地方のある店で手に入る。入手のコツは、何度も会話してみることだ。

カワクボレイの鎧　これもカッペロで売っているゲーム中最強の盾。ブランド物だけに高いが、ブランド志向の女の子と話すには向いている!?

ジュラルミンの盾　カッペロの町で売っている、ゲーム中で最強の盾。この先、末長く使うものだから、少しくらい高くても買ってしまえ！

革のヘルメット　ゼンダイで売っているヘルメット。防御力を少しだけ上げてくれるけど、気休め程度。お金に余裕があったら買っちゃうね。

ベルのヘルメット　このページにはない、南の地方のある店に売っている。革のヘルメットよりも、ず〜っと防御力は高い。買っちゃえ買っちゃえ。

水ぐも　これは売り物でなく、誰かにもらう物。ホヤマからゼンダイへ行く（川を渡る）ために使う。ならば、そのエリア内でもらえるはずだよね。

ガラスのくつ　といえばシンデレラ。城にいる彼女に渡せば、ある物と交換してくれる。隠された場所をホヤマで聞いて、〝左を向いて〟調べろ！

チケット　ニャーゴの町で売っている。サンドブーツとガラスのくつが手に入るまでは使わないので、間違って最初に買っちゃわないこと。

マッチ　いくつかある真っ暗な迷路内で使う。初めは赤ずきんちゃんからしか買えないが、先のほうでは青函トンネル（？）などでも買えるよ。

カワクボレイの鎧を手に入れたら、しばらく装備のグレードアップはお休みできるんだ。

この町でクサイのは、うしろにドアを控えたチューチューねずみ。ここでは、どんな言葉も理解できるという薬が必要なのだが、ただでは手に入らない。ある人に会って事情を説明しなければならないのだ。

その人の名は言えないが、北のさいはて、あるメッセージが変わるところにいるという噂だ。

また、北部地方には、序盤で会ったアリスのおじいさんもいるから（これはすぐわかる)、ひとことごあいさつにまいりましょう。きっといいことがありそーな気分、ルン！

さらにこのエリアには人魚姫の城やら氷の女王やらドラゴンが守る洞窟やら、イベントがい〜ぷぁい詰まっている。手にはいるアイテムも、そりゃもうた〜くさんあるの。だから、これまでに比べて、冒険して歩く時間はず〜っと長くなるってわけ。ひとつひとつのイベントを時間をかけてクリアーしてから、次のエリアへ向かおうね。

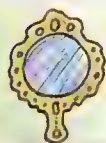
なにしろ、某所からワープしていく南の地方には、１匹倒すだけで経験値が200、300、400てなヤツがウジャウジャいるのだ。その強さは推して知るべし。といったところで、レッスンはすべて終了でぃ〜す！

↑序盤で会ったアリスのお願いをきいて、おじいさんをたずねてみましょうね。あぁ、いいことをしたあとは、気持ちがいいな。

↑人魚姫のお城の王様は、なにやらお困りのようす。率闇ながらと進み出て、彼の悩みをきいてあげるのが、RPGのセオリーね。

花　これも赤ずきんちゃんから買う。これを持って、赤ずきんちゃんの位置から南へ行くと、おばあさんの家が現われ、行く道を示唆してくれる。

コロリンメイト　リポナミンＣやモキロンと同じ体力回復剤。ゼンダイに売っている。どれが一番効率よい薬かは、自分で試してみなさい。

水晶のツボ　おおっ！いかにもアイテムらしいアイテムだ。北の大地の北東の洞窟にある。何に使うかは、人魚姫の城の王様に聞いてみてね。

アリスの鏡　当然のごとくアリスにもらえる。彼女の頼みをきいて、これを北の大地にいるおじいさんのところに持っていくわけじゃ。

サンドイッチ　これも体力回復剤の一種だが、ここに紹介した地方にはない。もっと強い敵がいる南の地方の店にあり、回復ポイントが最も高い。

保証書　カッペロの町で劇薬指定の通薬を買うために必要。これをどこにいる誰が書いてくれるかは、カッペロの町の人々に聞いてみるべし。

ルビー　ヤンキーの兄ちゃんやウニに受けた毒を中和することができる。ソーロ丸と違って、副作用はない。ある敵を倒すと手に入るぞ。

通薬　カッペロで売っているが、劇薬のため保証人が必要。使えばどんな言葉でもわかるようになる。ドラエモンの翻訳コンニャクみたい。

ハゲランス　南っぽいほうの町で売っている。髪の毛が薄くて困っているある店の店主に差し上げるべきアイテム。お礼がまたすごいんだ。

ダイヤ　この入手方法は簡単。トランプ城の女王にもらえる。これを持って北の大地へ渡り、ナントカばばあに会えば、どうにかなるわけだ。

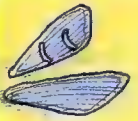
ねんころりん　トランプ城でもらったダイヤをある人物と交換するともらえる。これを吹くと、強力なドラゴンを眠らせることができるぞ。

コーラン　ず〜っとず〜っとず〜っと南の果ての町にあるワープアイテム。これさえあれば、どの町へだって、自由に飛んで行けるんだ。

豆、麦、ひえ、あわ　ホヤマで売っている。カレランA-38を持っていれば、このうちのどれかをある畑にまけば、巨人の島へと渡れるのだ。

キノコ　序盤のトランプ城近くで会ったアリスの頼みをきいてあげると、お礼にもらえる。でも、どんな効力、使い方があるかは、ヒ・ミ・ツ。

ターバン　コーランと同じ町に売っている。薬や食べ物と違って、使えば一気に体力をMAXまで回復できる便利アイテム。インド人もビックリ！

カレランA-38　植物の成長促進剤。ホヤマの町から東に行ったところにいるアブナイおねえさんが売っている。でも、これだけじゃ意味ないよ。

とびうおの羽　アリス→おじいさん（キノコ)→第三者、と歩くと手に入る。ある川を渡るために使えるが、ワープを使えば不要なような気もする。

魔よけのペンダント　ワープして飛んでいったところのもっと南のある店で売っている。敵を近よらせなくする、一種の防御装置のような物だ。

『アルギースの翼』が発売されてから数週間がたった。キミはどのぐらいまで進んだかな？徹底解剖も3回目の今回は、今までの復習をするとともに、アイテムやその値段、そして気になる魔法について説明しよう。RPGのなかに、古文書や壁画の謎解きといったスパイスが効いたこのゲーム、絶対にクリアーだ。

マシンのスイッチをオンにすると、青空の広がるかわいい町が現われる。これがフィレスの町。ここからこのゲームは始まる。

先月でも紹介しているように、ひとつの町自体は小さい。町の人もほんの数人しかいない。とりあえずは、この町の全員と会話をしてみよう。次の行動の糸口がつかめるはず。

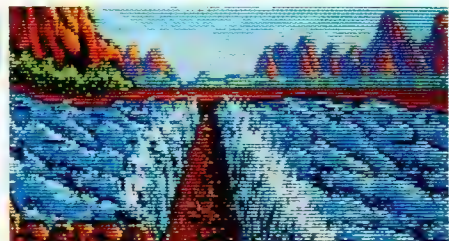
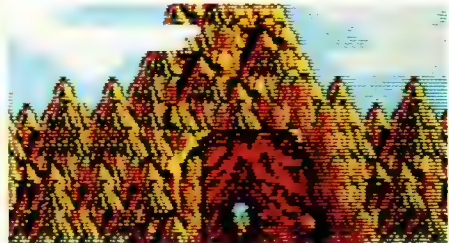
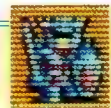
フィレスの町があるアルギース王国には、そのほかにも3つほど町があるが、宿屋が存在するのはこのフィレスだけ。宿屋は、宿泊と休憩、つまりセーブと体力回復をしてくれるという大事なところ。しっかり場所を覚えておこう。とくに最初のうちは、しょっちゅう町のごやっかいになると思う。というのは、敵と戦えば、と一ぜんながら自分の体力は減るよね。あとになれば、虹の指輪という、歩くだけで体力が戻るアイテムが手に入るし、さらには妹の魔法で回復することもできるけど、そんなのはずっと先のお話。今は地道に戦っては休み、戦っては休み、を繰り返すしかないのだ。

町で売っている薬でも体力回復は可能だ。1個10ゴルダで、最高10個まで持てる。大地に点在する塔や城の中に入るときは、必需品といえそうだ。ゴルダはアルギース王国の貨幣単位だ。初めプレイヤーの所持金は500ゴルダ。10個買ってもおつりがくる。

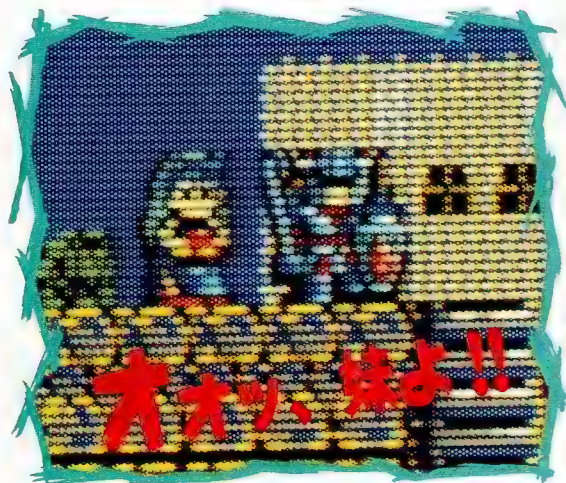
もうひとつ町で買える大切なアイテムを紹介しようか。それはひかりの翼といって、いつでもどこでも町にワープができるシロモノ。1個50ゴルダで、オーグマットの町で売っているから買っておいて損はない。

➡まずは山越え。地の精霊に会って、烈地の杖をもらおう。

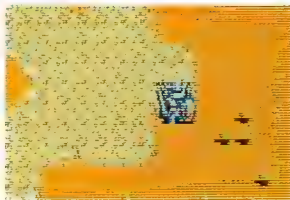
➡う〜ん、まるで十戒みたい。なかなかドラマチック！

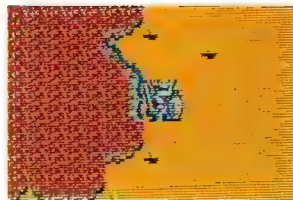
オーグマットの町は、フィレスの町の次くらいに重要な場所。だけど、「わーい、ひかりの翼を買ったぞ」と町をすぐに出ちゃいけない。ここには古文書を見せてくれるおじさんがいるのだ。古文書は、絵文字らしきもので書かれているので、付属の〝翼龍の書〟と首っぴきで解読してちょーだい。それと、この町にはタカ匠がいるから、攻撃用のタカをもらうのを忘れないように。あともうひとつ、エサも買っといてね。エサがないとタカは飛んでくれないよ。1個20ゴルダで20個まで持てる。

そうこうするうちに、人々との会話から東の地には烈地の杖を、西の地には水の木馬を使えば行けるということがわかってくる。この辺はとても親切で、次から次へと目的を示唆してくれる。問題はその場所。烈地の杖を使う場所がわかりづらいのだ。会話の中にヒントがあるので見当はつくが、なにせ目印になるものがない。仕方ないから、このあたりと思ったら主人公の向

タカを飛ばしての戦闘シーン

モンスターはとにかくウジャウジャいる。戦闘モードになると、〝逃げる〟と〝戦う〟のコマンドが選べ、逃げることもできるが、たまに逃げられないことがある。すると敵がじりじりと自分のほうに寄ってくる。なかなか不気味だ。基本的には武器は剣だが、タカを飛ばして攻撃することもできる。ただし、エサがないと敵と戦ってくれないので、エサを常備しとこう。エサを売っているところは、タカ匠のいたオーグマットの町だけ。エサは20個まで持てるが、イザというときになくならないよう、気をつけよう。

■ジャンル/ロールプレイング　■メーカー/工画堂スタジオ
■対応機種/PC-8801SR、PC-9801
■価　格/7,800円　■発 売 日/発売中

⬆砂漠の中にポツネンとある町に妹はいた。旅をするにはひとりより2人のほうが心強い。まして、魔法が使える妹なら、なお嬉しい。

⬆妹のリゼットと一緒に旅をするようになると、バトルエリアに彼女がそそと現われる。

これが砂漠ね

⬆砂漠の近くに毒の沼地がある。色は違うけど、似ているので注意しよう！

こっちは危険だよ

⬆これが毒の沼地。赤っぽい色をしているから、よく見ればわかるよね。

きを変えて、リターンキーを押しまくろう。そのうち見つかる、はずよ。

めでたく山越えして東の地に行ったら、水の精霊に会いにいこう。おそらく水の精霊の居場所はすぐにわかると思う。でも、ただ行くだけではダメ。聖なる壺がないと会ってくれないのだ。これがまたわかりにくいところに隠されているんだから、もう。親切なんだか不親切なんだかわからないゲームだ。

水の精霊からは、水晶の玉がもらえる。何に使うかというと、ホラ、扉が閉まっていて入れなかった塔があったでしょ。水晶の玉があれば、その塔に入れるというわけ。こんな調子で、新しいアイテムを手に入れて点々と建っている塔や城の中に潜入し……すると知らないうちにゲームが進んでいく。

西の地に行くと、砂漠の中に王家の姫ぎみが住んでいることを知らされる。王家の姫ぎみ？　つーことは、妹じゃないかー。なんということだ、こんなとこにいたのか、と勇んで会いにいったが、なかなか相手にしてくれない。「オレは兄さんだぞ」と(入力はできないが) 叫んでも、知らん顔。ここはちょっと苦労するところだろうな。でも、頭をちょっとひねればすぐわかる。

妹と一緒に行動するようになると、魔法を使えるようになる。といっても、魔法を使うのは主人公でなく妹のリゼットなんだけどね。

魔法の種類は12種類。大きく分けると攻撃、治療、支援、ワープといったところかな。使える魔法は、リゼットの体力のレベルによって決まる。彼女のレベルが低いうちは、同じ治療の魔法でも回復するポイントはわずかだ。

ちなみに、魔法の名称とその効果は〝翼龍の書〟に詳しく書かれている。初期の頃に使える魔法を2～3紹介しよう。まず、〝ラテア〟。これは治療の魔法だ。攻撃の魔法にはダメージ20の〝ギカセル〟、さらにダメージ100の〝エジロセトバ〟。〝サンパホジ〟というワープの魔法も初めの頃から使える。支援の魔法では〝ヒチテバート〟。なんか舌かみそうな名前だなぁ。まだあるぞ。〝キヨクテシド〟、〝タリカダドダ〟、いてっ、ほんとに舌かんじゃったい！

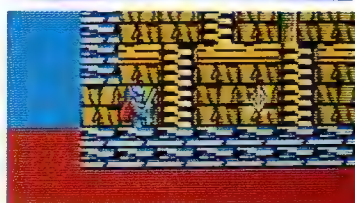
さて、気を取り直してっと。妹のリゼットと合流したら、3精霊のうち、まだ会っていない風の精霊を見つけよう。例によって、場所の見当はつくが、わかりづらいから心して探すように。なお、風の精霊は主人公のキミひとりで行っても会ってくれない。必ずリゼットが一緒じゃないとダメなのだ。

風の精霊は、キミたち2人を王家の人間だと認めると、風の鈴というアイテムを渡してくれる。これは、西の地にある風の塔へのパスポート。でも、気をつけてね。風の塔の近くには、毒の沼地があって、その上を歩くだけでみるみるうちに体力が減っていくよ。対処できるのは魔法のみ。

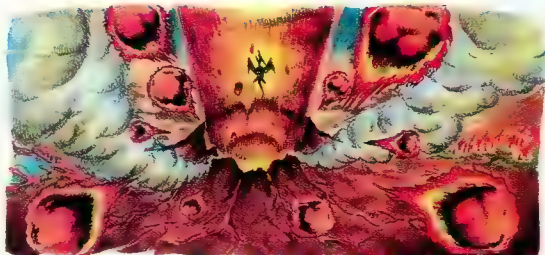
風の塔まで到達できたら、いよいよゲームも大詰めだ。ここまでトントン拍子できたとしても、これからはそうはいかないぞ。次のアテパル城を攻め、天空界を克服し、敵の妖城を落とさねばならない。戦いはこれからなのだ！

風の塔

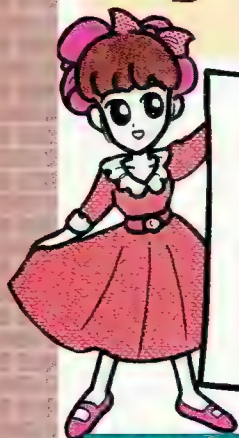
⬆なにかあやしげな扉だ。風の塔にはこういった扉が3ヵ所ある。ここには何がある⁉

アテパル城

⬆アテパル城の入り口だ。この城を克服すれば、やっと天空界へ行けるぞ。ガンバロー。

アデュー、アディオス、ばいばいよ
MSX tsūshin大爆発!

もう、いい季節になりましたね。そう、いい季節。なにがいいってんだい、うんにゃ、なんでもいいの。いいから、いいのだ……と、観念論をこねくり回して、コンニャク問答をしている場合ではない。今月、このページでとても重大な発表がある。その発表とは……。

関係者より、ごあいさつがございます

え一、実は、このMSX通信のページ、今月でひとまず無期休載ということになりました。おいおいそこの○○ユーザー、喜ぶなよな。しかし、ただ単になくなるのではございません。なんとかは、死して皮を残すと申します。このM通はログインからは確かに消滅しますが、そのかわり……。そのかわり、があるわけでございます。ナイスですね。それは、のちほど発表することにいたします。はい。

そんなことはあとまわしだーっ!!

完璧なインターフェイス

ゲームの質は、どんどん向上している。月も、向上している。荒城の月。

あー、ぼちぼち本題だ。今や、ゲームセンターにおいてあるアーケードゲームそっくりそのままが、家庭のパソコン上で遊べる世の中である。え、楽しいじゃあないか。が、そういう進歩している環境において、ひとつだけとり残されている——といったら言いすぎかもしれないが、今も昔もあんまり変化がないものがあったりする。それは、ゲームをするための重要な道具、ジョイスティックである。

棒のてっぺんに丸い球、ボタンが2個ついていて、ガチャガチャガチャ。このパターンが現在の主流というか、基本的にはこれしかないの。確かに合理的かつ機能的ではあるわいな。

しかして、キーボード入力がマウスに助けを借り出したように、ジョイスティックにも、さらに使いやすいような付加価値は加えられないかしらん?あるいは、もっと素敵な構造を持つジョイスティックはできないものかな?ログインは、昔から、けっこう考えてきましたよ。でも結局は……ということに今のところなっている。でももう1回考えて、考えなおしてみようぜ。

というこことで、究極のジョイスティックを考えてみましょう。

たとえば、まず既存のジョイスティック。球棒ガチャガチャボタンポチポチタイプのこと。ちょっとじっくり考えてみる。球の大きさは？ 棒の長さは？ ボタンの位置は右？ 左？ 固定する台の角度は？ 材質は？ ここいらあたりをもう一度じっくり練り直しても、新しいジョイスティックが考え出されるかもしれないよ。

そこから、また派生する。全体の形は、アスキースティックのようなクサビ形の必要はあるのかな？ 変な形でもいいのでは？ ロールプレイングゲームなんかは片手だけで操作したいときもあるけど、そんなジョイスティックは可能か不可能か？ 寝っころがって遊べないかな？ 右きき左ききの問題は？ プレイヤーのそれぞれのクセにどこまで対応する？ そして最も大きな問題かもしれない価格の問題。

とりあえず、今思いあたる節を挙げてみたけど、みなさんはどうかな。アクションゲームに造詣が深い人ほど、「ああ、そういえば」というような、経験からくる実感・感想が出てくるんじゃなーいでしょうか。

そこで、今まさにここで、もう1回考えてみましょう。遊びやすいジョイスティックとはどんなのか！

☗松下電器産業㈱の「ジョイハンドル」。19,800円。これのおまけに、「A1スピリット」なる、コナミの「F1スピリット」をバージョンアップしたソフトが付いている。新しい形への挑戦といえよう。

簡単な説明イラストでも、あるいは設計図が書ける人なら設計図でも。こんなジョイスティックなら遊びやすかろうことよ！ また、今までのジョイスティックとはちがったインターフェイスを考えましたよ、というアイデアも募集いたします。特定のジャンルに的をしぼったものでもいいし、広く最大公約数を求めた機能のものでも。絵のうまいへたなんか関係なしじゃ。アイデアが勝負なの。

あ、もちろんタダでとは申しません。使えそうなアイデア、優秀なアイデアには、ちゃあんと賞品が用意されているという周到さ。さあ、王様のアイデアがびっくりしちゃってはだかで逃げ出すぐらいのものを、ひねり出しちゃえー！ 官製はがきにアイデアと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、参加しなせい。ほれ、早う。

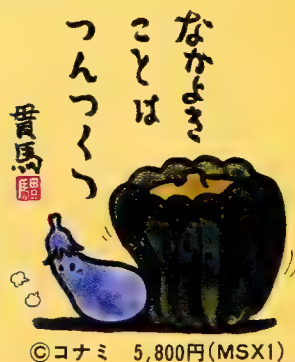
優秀アイデアには!

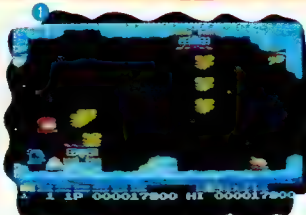
最優秀賞としては、MSXパソコンでありまするFS-A1Fとジョイハンドルをセットにして2名様、優秀賞としましては、ジョイハンドルを10名様にプレゼント!!!!

〈あて先〉

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
ログイン編集部
"MSX通信、喜びの棒のアイデアとしてこんなんいかがですか"
係まで

一挙に、ドドンと、パロディウスじゃ

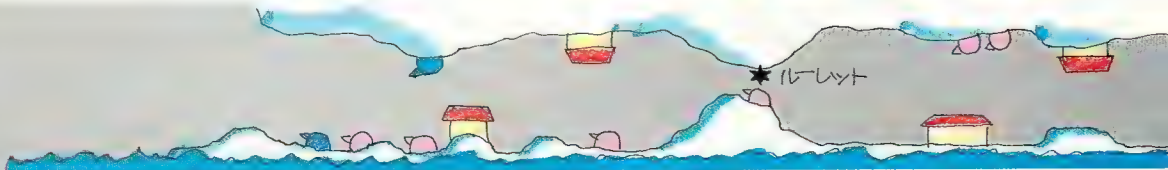
今年は暖冬だったので、MSXユーザーにとってもさぞ過ごしやすい冬だったでしょう。そして春。冬眠から覚めた変人がそろそろ活動を始める頃。そんなキミたちにピッタリの『パロディウス』を徹底研究だ。

©コナミ　5,800円(MSX1)

最初のステージだけあって比較的カンタン。リキまないで、肩の力を抜いてプレイしよう。写真①あたりまでは難なく進めると思う。ここまででミサイル、スピード2〜3段階、オプションくらいまでパワーアップできるよ。

①以降でやられると、次は①のあたりから。もちろん丸腰。そこで注意!! すぐ下の(赤い)敵をやっつけてカプセルを取ろーかなあと思っている貴兄も多いハズ。しかし、もたもたしてると後ろからくるペンギンに当たってチュドーン、「あんさん死んでまっせ」となるありさまなので、素早い行動が大切。

また、そのすぐ先のルーレットのカプセルは、自分の装備に不満のあるときだけ取ろう(後で泣かないようにね)。

巨大モアイ(写真②)は、オプションの後ろあたりがポイントね。

←1面の中間地点。後からくるペンギンに注意!

←巨大なモアイ。彼のうなじの後ろあたりがポイントね。

じゃんけん、レーザー、ウンチの3本立てだあ

STAGE2 なのよ

ステージ1をノーミスでクリアーできれば、ステージ2も比較的楽でしょう。このステージで注意すべきことというと、ジャマになる空中の岩と、なぜそこにあるのか、不思議なウンチ(写真④)、そして後半のレーザー(写真⑤)だ。ミサイルとレーザーがあれば安心というくらいの難易度なので、ジョイスティック(またはカーソルキー)さばきを誤らないかぎりなんとかなると思うけど、もうちょっと余裕のあるアナタ、そうアナタよ! オプションつけるなら少しフンパツしてバリアにしましょ。そのほうがいいから。なぜって言われても困るけど……。まー、そんなものなのよ。

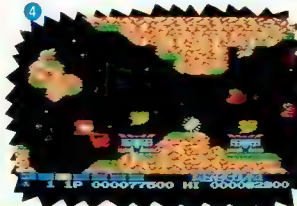
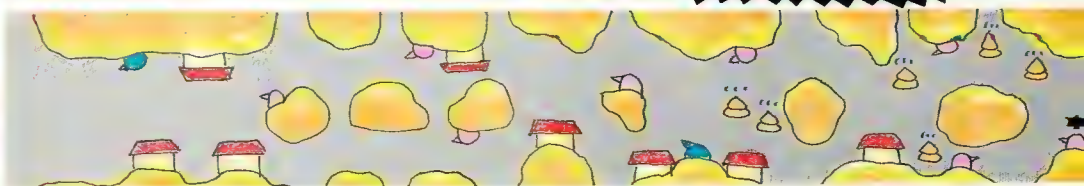
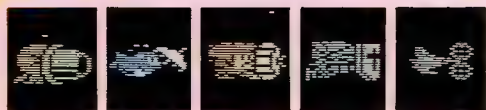
後半のレーザーは、画面の上下左右からいやおうなしに発射されるのだが、あいにくバリアが効かないのでひたすら逃げるのみ! ここを抜けると、ボスとのジャンケン勝負だ。

←プレイヤーの目にはウンチしか映っていない。

空想科学お料理小説(1) いただきました

宇宙飛行士、ラッキョール佐々木氏は、もういいかげん、宇宙ステーションの中の宇宙食に、あきあきしていた。「ふん、なんでも固形にしやがって! たまには、歯ごたえさわやかな、おいしいものでも食べてーや」「マア、アト10カノガマン」と、アンドロイドのジェニーが横で、返事をした。(つづく)

M通のパロディウス考

⬅彼らが、宿敵バグを倒さんと立ち上がったピープル。ミサイルやバリアもそれぞれ違ってるのだ。

全宇宙のプログラムというプログラムを食い荒らす悪の根源"バグ"。そしてヤツはとうとう地球にターゲットをしぼったのだ。ヒエ〜。のん気にゲームなんかやっちゃいられない。そこで立ち上がったのが、夢をプログラミングして生活している正義の味方"タコ"と、選ばれた4人(？)のりりしい勇者だ！　それっ、バグをやっつけろ！　オオーッ！

というストーリーの『パロディウス』なのだが、ゲームの細部に凝っていてナカナカ楽しい。5人(？)の中から選択してプレイするのだが、ミサイルやバリアも違ってる。やられたときは、"ちゅどん"なんて文字まででる始末なのだ。

あと、イビキをかいて冬眠するカエルやモアイの頭でピヨピヨ鳴くヒヨコ、消化不良のウンチとか(ひえ〜)。あっ、ベルもでるよ！

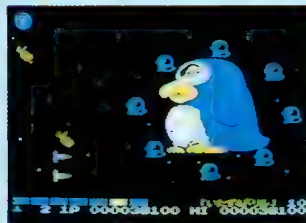
➡こいつが重宝するんですよ、奥さん。

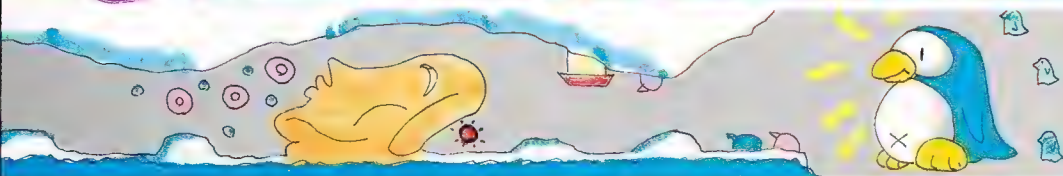
⬅2面に登場するウンチ。ちょっと固め。

のっけから刺激的っ!! マヌケモアイの恐怖！

パロディウスチェック！ 1

エクストラステージの最後の敵はオプションと上付きダブルを装備し、一番下で攻撃するとレーザーに当たらないで、やっつけられる。

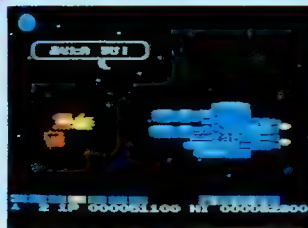
1面のボス、ペンギンはスピード(3段階ほどね)とバリアがあればOK！　ボスも初めは弱いのだ。

⬅卵生の動物なのにヘソがある。まーそこが弱点なのよ。

をつけて鼻と口のあたりを撃つべし！　そのあとは、モアイの付近から、エクストラステージへ。バリアとオプションと上付きダブルがあれば怖いモノなし。途中には"いたずらドリル"(岩以外なら体当たりできる)のカプセルがある。

パロディウスチェック！ 2

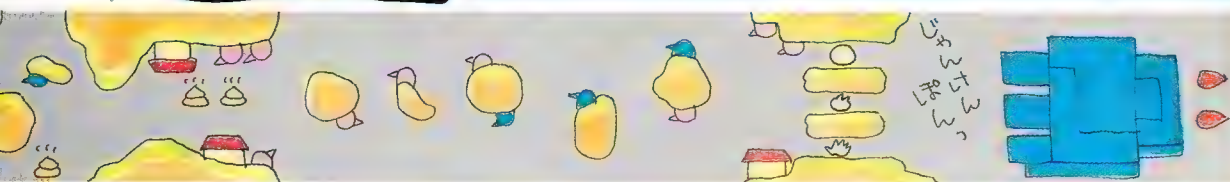
⬅迫りくるレーザー。キミは耐えられるかっ。

➡3択です。やはり竹下景子さんに全部(大ボケ)。

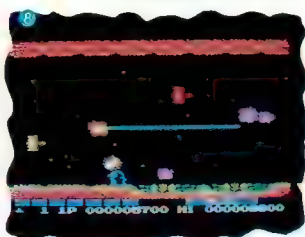
ボスとの対決方法はぁ、ジャンケン。う〜ん、ジャケンの攻略法はねえ〜、ない！　男なら(女性ならこのときだけ男になれっ！　性転換しろ、とまでは言わないけど……)ここは腹をキメてどれにするか選ぶしかないっ！　サイコロを振ったりゲタを投げたりしてもいいが、それではやはり悔いが残るだろう。単純に一番取りやすいものにしてもよい。そこはプレイヤーの権利だ。好きにしてくれ。

ちなみに敵と戦わなきゃならないのはアイコのときだけ。勝つとステージ3へGO！　負けるともう一度ステージ2なのさ。う〜ん、ギャンブルだな〜。でもせっかくここまできてやり直しなんて、どう思いますう⁉

⬅あ〜、負けちゃった。これで3回目だよ、やり直し。

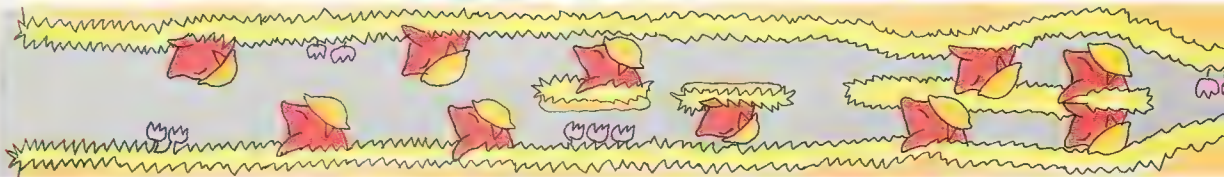
空想科学お料理小説(2)
いただきました

「よし、たまには、男の手料理だ。何か作ろう。材料、何かないか？　ジェニー」「ソウネ、ウチュートビウオナラ、ツカマルカモネ」「宇宙とびうおか、よし、さっそく網を作ってつかまえよう！」電線を利用して、ラッキョール氏は、大きな網を作り、そして宇宙服を着、ステーションの外に出た。(つづく)

このあたりからだーんだん難しくなるんだよ。ステージ1、2をプレイして、「ばっかやろう、簡単じゃねーか！」と思っていても、そろそろこのゲームの難しさが理解できるんじゃないかな。

とにかく敵の攻撃がキビしい。後ろから前からトンカチが飛んでくるわ、モグラがつるはし投げてくるわで、もうメチャクチャ！　つくづくコンティニューがあってよかったなぁって実感するでしょう。それではステージ3について、グイッと説明してしまおう。

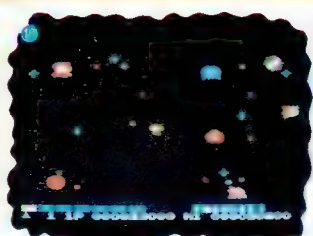
空飛ぶ魚、赤いトンカチなどでミサイル、スピードを拡張して、ベルが出たら、敵がいるのを見はからって取ろう。ついでだから、ここでベルの説明をしておこうね。初めは黄色だけど、弾を撃つごとに白、うすい緑、水色、紫、青、濃い緑、赤となってまた黄色に戻る。取ったときの効果はそれぞれ、画面上の敵が全滅する、ヨコワープ、タテワープ(画面の端へ行くと逆の端にワープする)、敵の動きが止まる、菊一文字が落下される(これと横一直線になると敵はやっつけられる)、プレイヤーのキャラクターが"いたずらドリル"(敵や敵の弾に当たっても大丈夫)になる、上向きレーザーが装備、前向きレーザーが装備される、というわけなのだ。

◆「トンカチ花子」なんてギャグを言ってるとすぐやられる。

◆このモグラが2面のヤマ場となる。連打連打で倒せる。

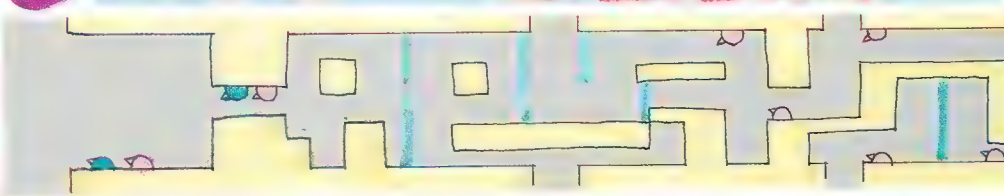
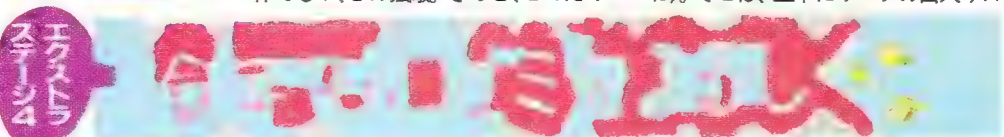
話を戻そう。しばらくするとモグラが土の中から現われる(写真⑨)。こいつは数発でやっつけられるが、無理してやっつけようとしてると後ろからのトンカチにやられてしまうことがある

メルヘンチックな背景なのに力いっぱいムズカシイのよ！

◆「ハッピバースデーツーユー」と思わずロずさんでしまいそうなステージ。上下ワープしないと行き止まりでアウチよ。

◆画面がまっ暗になるので、バックの星を飛行路の目印に。

ムッズッカッシィ〜〜!!　とにかく難しい。このステージをクリアーするにはエクストラステージからステージ5へ行くか完全な装備で小ボス、ボスに立ち向かわないとまず無理。特にボスの前の小ボス(写真⑭)は、「パロディウス」全体でも1、2の強敵。きっと、このために『新10倍カートリッジ』を買う人も大勢いるんじゃないかと思うくらい。

それではぼちぼち説明に入ろうね。

前半は迷路のようなつくりで、途中行き止まりになっている(なんとエクストラステージの秘密がそこにあるのね)。そこは、上下にワープの出入り口

空想科学お料理小説(3)
いただきました

「うーん、宇宙とびうおのやつらめ、なかなか来ねえなあ」「モウ、イイカゲンニシタラ?」ヘルメットに仕込まれたトランシーバーがしゃべる。「あと、もうちょっと……」とそのとき、宇宙とびうおの一群がやって来た。「よし、取るぞ」。ラッキョール氏は、網をばたつかせて、右へ左への大騒ぎ。(つづく)

まるで地底探検の気分。モグラがしつこいの！

ので、「だめかなー」と思ったらモグラが土に潜ったところを素早く通過してしまおう。どうしてもモグラをやっつけたい！　と思う反動物愛護のアナタは、レーザーを2段階装備するとよろしいかと思います。がんばってね。

そして、このステージ3のヤマ場、落ちる岩石（写真⑩）だが、岩石に1、2ドット当たってもやられないので、思ったより楽にプレイできる。あと、スピードコントローラーがあると便利なのさっ。

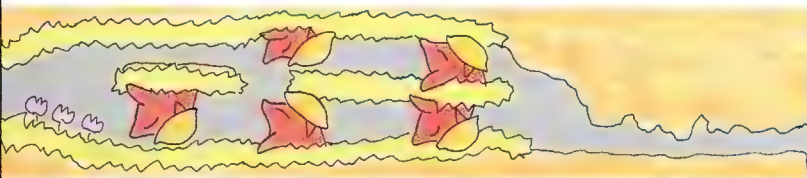
⬅いやおうなしに落ちてくる。目をこらして見るのだっ！

パロディウスチェック！ 3

ここのボス、てるてる坊主を分析して弱点を見定め、攻略法を見つけてみよう。

てるてる坊主は、糸を伸び縮みさせて上下運動を行ないながら、同時に小坊主（写真⑪参照）を出して攻撃する。彼の体に弾を当てると、「やめてー」と叫ぶ。小坊主は5発ほどでやっつけられる。以上の分析結果から、弱点は体ではないことがわかる（これだけじゃわかんねーよな）。

ではどこが弱点なのか。答えは"糸"だ。糸が長くなったところを撃てば、だんだん糸が細くなり、しまいにはプツリと切れて落ちてしまうというわけなのだあ（バカボンのパパ風）。本当のことをいうと、このボスもそれほど難しくない。自分のキャラクターを左端に寄せ、ちょうど弾が糸の下のほうに当たるようにする。そして連打連打、山本レンダでバッチリなのです。

⬆とてもカワイイてるてる坊主。彼女（？）の体を撃つと「やめてー」と言われるので、糸を撃つといいみたい。

があるので、そこへ入って先に進んでいきましょう。しばらくすると（ここからは後半の説明）、画面が暗くなるので、バックの星の位置を確認しながら先へ行くといい。もし、ベルが出たらすぐ取らず、絶対（！）濃い緑か赤になってから取ろう。小ボスを倒すにはこれしかないからなのだ!!　もし不十分な装備で小ボスのところへ行ったら、すみやかにやられてやりなおす。そうそうエクストラステージの文字に注目ね。

⬅ボスの前のクチビル8匹。かなりキビシー（財津一郎風）。

パロディウスチェック！ 4

まずはエクストラステージの最後の敵の倒しかたをちょいと。スピードを多めにしておいて、左端でよけながら撃てばよい（あたりまえのことを書いているが、それだけ簡単だということです、ハイ）。

ボス（写真⑮）の倒しかたね。こいつらはコイン（だと思う）を投げながら体当たりしてくるので、動きが止まったら上か下に逃げ、動き出したらコインと相手の胸を撃てばいい。それだけのことです。

問題は小ボス。倒しかたは2つあって、ひとつは前向きレーザー（赤いベル）を取ったときで、これはただガムシャラに撃っていればよい。もちろんミサイル、バリア、オプションは不可欠！　もうひとつの方法は上向きレーザーをとって左端の一番下へ行き、左の敵から倒していく。そうすれば右側の敵が左右に往復をしないので、こっちのほうが楽だと思うのれす。

⬅実にソウルフルな2人。弱点は、おっぱい（照れながら）。

空想科学お料理小説（4）
いただきました

「なんとか、取れたな」テーブルの上には、宇宙とびうおが6匹。全長20センチメートルぐらいの、羽のはえた魚だ。「よし食べよう」とはいうものの、そのまんまじゃあ、どうしようもない。固い皮を取らなくては、身にはありつけないのだ。「さーて、どうしたものやら」料理法に困った彼であった。（つづく）

オドロオドロしいステージ。失神、発狂は必至(ウソ)！

➡これは、ユリ・ゲラー氏が超能力で地蔵を持ち上げたときの貴重な写真だ(超うそ™)。

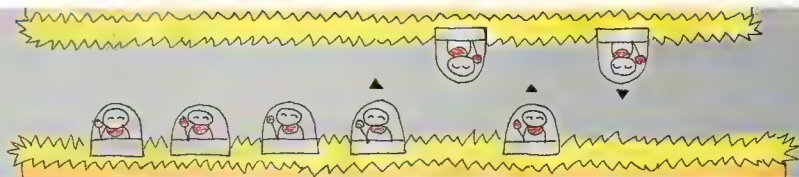
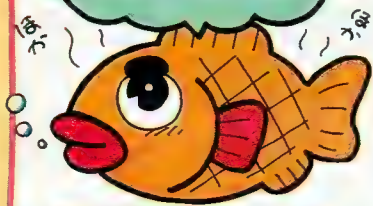
ステージ4も難しかったが、ここもナカナカのものなのだ。注意点として、かつ消えかつ現わる火の玉、飛ぶ卒塔婆(そとば)、宙に浮く地蔵(写真⑯、⑰)など。ジョイスティックが金縛りになることもしばしばなのだ(ウソ™)。

火の玉は消えたり現われたりするので現われたときを狙い撃ち！　地蔵は宙に浮くのと浮かないものがあるけど、「デヘッ」と笑う地蔵が浮くほうだ。

➡予告もなしに飛んでくるソトバ。十分に注意を、ね。

その下からエクストラステージに行けるので、チェックが必要だね。でも一番気をつけてほしいのは卒塔婆だ。3方向へ飛んでくるのだが、これがツライ。特にボスの直前のところは、まさに地獄！　完全にパターンを読まないと無理だろう。ひたすら辛抱なのですよ。

エクストラステージは、〝つぶつぶ〟に混じっている石がクセモノ。でもね、最後の敵の攻略法はステージ1と同じよ。次はいよいよステージ6。ガンバレ。

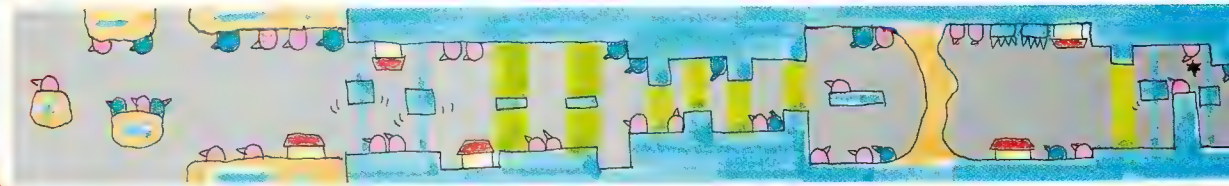
➡おいおい、どうやって先に行くんだよ(答えは写真の中)。

➡後半のエレベーター(?)の列。じっと耐えるしかない！

➡いよいよやってきました。ヘソに力を入れてプレイせよ。

いよいよ佳境。といっても中国の試験のコトじゃないよ(おいおい、それは〝科挙〟だってば)。さいさきのよいボケをカマしたところで(どこが)、真面目に注意事項をば。ステージ6だけのトラップ(上から落ちてくるもの、エレベーターのようなものなど)があちこちにあり、さらに、完全な行き止まりが2ヵ所ある(写真⑳〜㉒)。ひえ〜。

とにかく現われた敵は早めにやっつけることが大切になってくる。そうしないと、プレイヤーの行き場がなくなるからなのさっ！　中盤のつぶつぶでは後ろからのペンギンに注意しながら早めに前へ進んでいくといいだろう。

さて、問題の行き止まりだけど、直前にベルがあるので弾を撃って白くなったところを取り、タイミングを計りヨコワープして前に行くしかない。後半のエレベーターは、何度もプレイしてコツをつかもう。小ボス(写真㉓)は、オプションがあればまず安心だろう。

空想科学お料理小説(5)　いただきました

「ああ、そうだ、工作室のプラズマヤスリで、表皮をけずってしまおう」ラッキョール氏は、宇宙とびうおを皿にのせて、工作室へ。「よし！」ブイーン。「あっ！」というまに、宇宙とびうおたちは、ミンチにというか、すり身になってしまった！「しまった、タイマー設定をまちがえたかあ」うーん。(つづく)

パロディウスチェック！ 5

キャー、カワイイー！　色っぺーなやあ(すこしナマッてるが我慢してください)。でも気を確かに。彼女には夫がいるのです。おまけに子供までいます。もうおわかりですね!?　そうです(フリが長い)、彼女は鬼太郎の母なのです(大ウソ)。あまりにもナマメカしいので、やっつけるのがカワイソウ！　という声もちらほらですが、ここは心をオニにしなければなりませぬ。これも悲しいプレイヤーの性なのでするぅ(古風)。

さ、気を取り直して彼女の攻略法です。弱点は、おシリです(ウソ™)。本当はムネです(大ウソ™)。はいはい、もうウソはつきません。瞳ですよヒトミ。

基本的な装備としては、スピードがあればOK。それで大丈夫。円状レーザーに注意して、左下、右下へ逃げ、相手をひきつけながら連打し、それを交互に繰り返すといいわけです。比較的楽なんだけど、涙を流したりしてとても色っぽいんですのよ。個人的にはこのボスが一番スキ♡　ベツにスケベな考えかたをしてるわけじゃないけど、まぁ、人間ってスケベなのさ(ようするにスケベなんでしょうねぇ、やはり)。

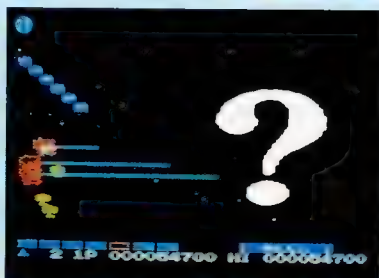
➡宙に浮く地蔵の下に潜り込むと行けるの。お試しあれ。

⬅いやー、色っぺーな。やっつけるのがカワイソウだべ。

パロディウスチェック！ 6

ついに終止符。宿敵バグとの対決だあ！

よくここまで来た！　あとは宿敵バグを倒すだけだ。と、ヤツの正体を見たら……。やられましたよコナミさん。まさかバクに点々つけて“バグとはこれいかに”ですからねー。ディスプレイで後頭部を殴られたような衝撃でした。このバグ、モデルはマレーバクのようですけど、“悪い夢を喰う動物”として知られています(元生物部部長の証言)。まー、それはいいとして、攻略法ね、ハイハイ。

装備として必要なものは、スピード4段階(これくらいがベスト)、あとバリアがあれば鬼に金棒ですのよ、奥様。レーザーもほしいなー。ミサイルやオプションは、できればほしい、という程度ですね。んで、どうすればいいのかというと、バグの放つレーザー(バリアは効かない)と梅の花(バリアで受けとめられる)をよけながら、鼻の下を撃ちまくればいいわけ。一見簡単そうだが、バグを倒すまでに一度は梅の花(?)に当たってしまうと思うので、バリアは欠かせないぞ。ちなみにエンディングは、風刺的で考えさせられました。

⬆バグの直前で待ち受けている。バシバシバシッ！　で楽勝楽勝。

⬅ついに出た！　コイツが“バグ”。大和田獏の弟にあたる(うそ™)。

まとめ

というわけで、『パロディウス』の徹底研究を試みたわけですが、最近のコナミさんはノッてますね。難易度としては『グラディウス2』や『沙羅曼蛇』と変わらないホドなのだ。でも、これでしばらくグラディウス・パターンもひと段落かな、と思う今日この頃です。

空想科学お料理小説(6) いただきました

「すり身か……」「ドウスルノ？」「もちろん、食べるさ」ラッキョール氏は、そのすり身にでんぷんの粉末と塩をまぜて、かまぼこみたいにして食べたとさ。「ネエ、コノハナシノ、オチハナンナノ？」「聞きたいかい？」「エエ」「食べたのは、かまぼこ。かまぼこだけに、板抱きました。ま、シャレだね」(完)

小林ひとみ
パズルinロンドン

●インフォマーシャル MSX2 6,800円(3.5D:2DD)

内容自体は、ほんとーにたわいのない16パズルのような体裁だ。がしかし、小林ひとみを引っぱり出したという、なにかよくわからないんだけどもすごいパワーは、認めざるを得ないのであーる！

小林ひとみじゃーっ!!

小林ひとみ、知らない人、手を挙げて。ハーイ。あ、そうかあ。キミん家には、ビデオデッキがないんだね。ビデオデッキがお家にある人は、ほとんど知ってるでしょ、小林ひとみさん。と、勝手に解釈して、お話を進めるぞ。

今はもう、ビデオデッキの普及率が各ご家庭に対して50パーセントぐらいとか。すごいねー。いろいろと矢面に立たされていたレンタルビデオ屋さんも、今では元気に増殖を繰り返していらっしゃるようで。ビデオ配給会社のほうも割り切って、「このビデオはセールおよびレンタルでーす」と、レンタル屋さん向けにも商品を作り出すという、世はまさにビデオ時代。ああ、この、〝世はまさにビデオ時代〟というフレーズ、どこかしらクサくて、いいなあ。ピザピザピザじゃないけど、宅配レンタルビデオ屋さんまで出現する始末で、もう、どんがらがったあどんがどんが、どんがどんがぶんちゃっちゃである。

⬆画面構成は、こう。MSX 2 の発色数だからこそ、このようになるのだあ、まいったか！

➡小林ひとみさんである。何？服を着てるって？不満？何を言うとるんじゃ。人間は普段服を着ていて当たり前でしょ。服を着てるのか、なーんだあ！、という考え方は、ぜひとも改めなさい。今からそんなことでどうしますか。ホントに最近の若い人ったらもう……。

さて、そのレンタルビデオ屋さんのメシの種というのが、俗にいわれる、アダルトビデオというヤツ。お、ログインにしては、ストレートな書き方じゃ。まあ、ええわ。M通は今月で最後じゃ最後じゃ。アダルトビデオがここまで大産業にならねば、ここまでのビデオ大普及にはつながらなかったと、かように思うぞ。では家元は帰るぞ、あー、帰っちゃいけない、帰っちゃいけない。

ビデオお嬢さんには大賛成である

➡むずかしくなってきたど!。次に行きたし、パズルはむずかし。なんとかしてくれ、神さまよ。世の中、努力をせねば、渡っていけぬ。

⬅これぐらいなら簡単だね。テキトーにやっているといつかは終わるという感じ。小手調べ、これからへの導入部、という意味ですね。

アダルトビデオに登場する、ギャル(このギャルということばも、どこかしらオジサンクサくて、好き)が、表にドドーンと出て来る時代なのじゃ、今は。いや、でも、私はあんまり知りませんよ。ん? 沙羅樹? 樹ますみ? 早見瞳? 新田恵美? 立原友香? 永井陽子? 舵川まり子? 知らないよお、そんな名前いわれても。ん? なになに? 百瀬まりも? 中沢慶子? 藤あかね? 前原祐子? 東山絵美? 高橋めぐみ? 篠宮とも子? 井上あんり? わかんないよう。ん! なんのページじゃ、ここは。

しかして、ビデオギャルにうとい私でも、知っているのが、小林ひとみ。テレビとかにも出てるもんね。とにかく、業界の人に聞いても、今、出しゃ売れるというのが、小林ひとみさんだそうで。アダルトビデオ界の女王、ということらしいですよ。

という、長〜い前置きの末に、やっとこさご紹介するのが、『小林ひとみ・パズルインロンドン』。小林ひとみインロンドンというビデオ作品でイギリスにロケに行ってたときの模様の写真、ビデオをMSX 2の画面に落とし、それをパズルゲームに仕立てたソフトだ。

はっきりいわせていただけば、パズルゲームの部分での、大きな工夫はない。16パズルのように、四角いパーツを入れかえていって、画面を完璧なものにしていくという構成。パズル問題は全部で8題。当然、最初のほうは簡単で、だんだんとむずかしくなっていく。

いくつか、付けたい注文もある。たとえば表示される文字がちょいと見にくいとか、流れるBGMにもうひとひねりほしいとか……。

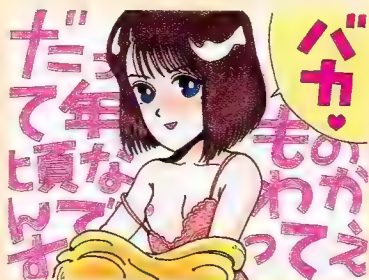
でも、M通は、このソフトをかっているのである。小林ひとみをひっぱり出したパワーを、すごーくかっているのである。すごーく すごーく、ああ、もういいよね。こういう風な、パワーあふれるソフトを今後も期待したいのであります。ロリコンのお絵描きCGばっかり追いかけるのは、やめてほしい。性性堂堂(?)と勝負してほしいのじゃー(?)。

⬆8つのパズルを全部解くと、実は! 秘密の画面が見られるのだ! どんなのかは、解いてみて見るのだ! やはり現代は、付加価値の時代なのだ(そうかな?)。

⬆パズルが完成すると、メッセージがボコボコボコと出てくる。何か妙な感じのが、ね。

うーん、VIDEO、うーん

そうねえ、馬に乗って跳んだりはねたり、あそりゃロデオか。うーん、野口ねえ、あそりゃひでおか。なるほどなあ、もうどうにでもなっちゃえって感じか。あそりゃ、矢でも鉄砲でも持ってこいか。ときに、おたずねしますが、ベータは一体どうなるんでしょうかね? やはり、〇〇〇ですかね。私は、ベータのデッキとVHSのデッキの2台を持っておるのですが、最近VHSのデッキがイカレポンチになりまして、困っているんですよね。小さなレンタルビデオ屋さんだとベータがあんましなくて。VHSのデッキを修理に出そうかなあとも思うのだけど、10年選手の大長老のデッキだけに、もう部品がないんじゃないかと心配で心配で夜も眠られず、こうして原稿を書いてまス。

そりゃやはり、ビデオは普及しますよ。だって、テレビプログラム、おもしろくないもん。だから、モニターにパソコンとかファミコンとかビデオとかレーザーディスクとかつなぐんでしょ、みなさん。今はもう、テレビ受像機じゃないもんね、モニターですよ。モニター。モニター健作って、ああ古いギャグだな(大閑話大会でした)。

ポンポンポンポンポーン！ チイチイチイチイチーイ！
と、ないてばかりではいかんのだぞ、キミィ……

井手洋介名人の実戦麻雀！

●パック・イン・ビデオ
MSX 2（C）
6,800円

麻雀って、徹底的に学習して強くなるか、一生覚えないで通すか、どちらかだよね。それで、徹底的に学びたい人は、これ。このソフトで、どーぞ。

このソフトのルールは？

①25,000点持ち。
②トイメン勝負（2人打ち）。しかしお互いにチーはできる。ツモアガリの際には4人打ち方式の点数授受を行なう。
③アガったときに1翻あればよい。
④フリテンの形式テンパイあり。ただし、フリテンはツモアガリでしかアガれない。
⑤食いかえあり。
⑥食いピンフの出アガリ、30符計算。
⑦チートイツ25点ベース2翻計算。
⑧30符6翻はマンガンに切り上げずに、正確に計算する。
⑨積み場の表示は8本場まで。
⑩場ゾロ2翻。

実戦のためのソフトだ

責任の所在がはっきりとした、麻雀ソフトが初めて出た。『井手洋介名人の実戦麻雀』。今までのパターンでは、ゲームソフトに有名人の名が登場していても、ただ単に名前を貸しているだけというようなものが多かったが、このソフトは、どうやらちがうようである。

プロ麻雀界の若手のホープ、井手洋介名人が、本当に、真剣に監修した麻雀ソフト。テストプレイを何度も繰り返し、名人をして「どこか、流れのようなものがあるソフトです」と言わしめた出来。プロの人が、じわじわとながらこの分野に入ってきてくれてうれしいうれしい。以前、『京都龍の寺殺人事件』のときだったか、書いたような気がするが、謎解き、思考パターンなどは、メーカーのサラリーマンさんが作るのではなく、専門家にまかせたほうがいい、ということに尽きるわな、やはり。

1 実戦麻雀

麻雀をするモードだ。当たり前の解説だなあ。当初、ちゃんとサイコロが振られて、場所決めがなされる。そしてゲーム開始。2人打ちだから、とりあえず相手はトイメンのみ。トイメンさん、こんにちは。操作はもちろん、ジョイスティック1本、あるいはカーソルキーとスペースキーでできる。ゲーム中のBGMを、7曲の中から選択可能。加納竜、いずこ。

2 実戦麻雀ルール設定

食いタン	有	フリテンリーチ	有
一発	有	ノーテン親流れ	有
ウラドラ	有	あがりのみ連荘	無
カンウラ	有	ツモピンフ	有
カンドラ	有	ノー聴罰符	有
東風戦	無	リャンシバ	有
半荘戦	有		

細か一く分かれているさまざまなローカルルールに対応すべく、13のルール設定が変更できる。標準モードでは、"東風戦"、"あがりのみ連荘"がなしになっているのみであるが、キビシイ社会に対して前向きに戦いたいというキミは、その他の設定もなしにして、戦うがよい。また、役の上では"特殊ルール設定"の変更モードも用意されている。大車輪、四連刻、百万石など12の設定を変えられるのだ。

このソフトには、いろんなモード切り替え機能が付いている。基本的な、というか、いわゆる麻雀をする、実戦麻雀モード。実戦モードのルール、役、BGMを変更する機能もそこに含まれ、存在する。注目したいのは、BGM選択モード。演歌、クラシック、中国の音楽、邦楽、ラテン音楽、琴の調べ、ムード音楽の7種類から選べるのだ。そしてそれに加えて、BGMをカットするというのと、7種類の音楽をメドレーで順番に流していくという2種類の設定も付いていたりする。ま、とりあえず、親切な気はするわいなぁ。

まだほかにも、おっ楽しみーのモードはある。名人決定戦。人(とはいってもCPUの演算結果を擬人化しただけなんですけど、とか言っちゃうとミもフタもネーケドヨォ)との勝ち負けを感情的に推進していく設定である。人間というものは、具体的な結果には一喜一憂するものだ。たとえ、それがブラウン管上のドット絵でもねぇ。勝ちぬく喜びを与えてくれたり、負けたときのくやしさを増幅してくれる、このような名人決定戦のようなモードは、やはり必要かもしれない、麻雀ソフトには。

3 名人決定戦

なんと! 31人の雀士との勝ち抜き戦モードなのだ。ランダムに3人の対戦相手が選ばれる。そして、その3人と総あたり戦を行ない、勝率で2位以内に入ることができれば次の試合、つまり2回戦に進出できる、そして……と繰り返すこと4回。4回戦まで勝ち残ることができれば、そのつぎは決勝戦。そこで名人を破れば、ひと言、名人がパスワードを教えてくれるのじゃ。で、そのパスワードをはがきに書いてパック・イン・ビデオまで送ると、もれなく"井手洋介名人の段位認定証"がもらえるというわけ。

パナ・アミューズメントカートリッジでセーブ・ロードが可!

そして、おまけ、と言っちゃあ失礼かもしれないが、実戦問題も付いてくるのかっと。実戦問題、数はある程度はあるようだけど、数が決まっているものだから、いずれ全部は解き終わっちゃうだろうけど。でも、いいと思うよ、こういう趣向。5万問ぐらい入っていると、5年ぐらいたいくつしないと思う(極端にオーバーなバカ)。

4人打ちでないから、ちと寂しいというところもないではないが、ゲームシステムのコアとなる思考ルーチンにはあまりチョンボもないようなので、お薦めできるでしょう。家庭に入り込む可能性が高い麻雀ソフトといえるのかもしれない。"HOUSE"じゃなくて、"HOME"に浸透する麻雀ソフト。このニュアンスのちがい、わかりますか?わからんてか? あ、そう。抽象的な書き方して、ゴメンだわ。

まあ、じゃん!

4 実戦問題

麻雀の雑誌の欄外にあるような(?)、麻雀に関する問題が全部で275問、入っている。"必勝の1打"、"これでバッチリ多メンチャン"、"究極の点数計算問題"と、そのお題は、三題。いやしかし、やはり、正確な点数計算はできたほうがよろしい。かっこいいじゃんそのほうが、アガってから、指折り数えて電卓で計算してなんてやってると、ツキも逃げちゃいそうだぜ。うーん、そんな感じだぜ。

をホームグラウンドとした M通リーグ いよいよ! 松本伊代伊代 大開催!!

え一、『THE プロ野球 激突ペナントレース』の発売が少々遅れてます('88年5月19日発売)。ということなんですが、やると予告したものは、やんなきゃなんねえ、男に二言はネェ、へえへえ。で、今月号から、無理矢理始めるぜ! M通リーグだ。

メンバー、つまり登録チームは6チーム。月刊ログイン、ファミコン通信の強者どもが勢揃い。このソフトのチームエディット機能をフルに生かしたチーム作りをとくとごろうじろ!

あ、そうそう。話は前後するけど、このソフトでは、チーム名、選手名、選手データなどを6チーム分、ディスクにセーブできるようになっているのだよ。すごいねー。

それぞれの監督の変態度が選手名のところで如実に出ていて楽しいにゃー。

さて、どのチームが優勝するのか? どう勝ち進んでいくのか? ワクワク、なんですけども、今後の試合結果は、なんとMSXマガジン誌上へと移行するのですよ。ええ。なんですかな? それは、このM通のコーナーの最後のページを見てもらえばわかりましょう。矢は放たれた。プレイボール! 男たちの熱い戦いが、とりあえず始まった!

⬆よくできているのじゃ。おせじぬきで、今までのMSX野球ゲームの中で、最高のゲームと言ってもいいだろう。

自己紹介その1 チーム名:SUIHOHS 監督名:田川水泡

新人田川水泡の率いるチームだ。どうやら、麻雀の役を選手名に採用したようである。このお、麻雀好き野郎が! 顔は、オバQに出てくるラーメン好きの小池さんみたいなわりには、過激なヤツじゃ。若い力が、いい年こいた年配熟練野球オジサンたちに、どこまで通用するか!? 「お手やわらかに、お願いしますよう」という弱気な発言の裏には、クソジジイたちめ思い知れという熱き血潮がたぎっているようだ(ほんまかいな?)。

自己紹介その2 チーム名:ALTO 監督名:アルツ鈴木

おなじみ、ギクシャク野郎のアルト鈴木が、大胆にもアルツ鈴木と名前を変えて、監督に就任。選手名のお題は、"好きな食べ物"。なにがあ好きな食べ物だあ、バカ。彼は、ミカンと芋類が主に好きなようで、代打陣にはイモがずらりと並ぶ。自分がイモだから、イモなんだなあ。「それはひどいですよう」。うるさいな、バカ。代打にひとり打てそうなのを作っているな。「ええ」、おうおう、よかったなバカ。「ええ」、あーやなヤツだな本当。

自己紹介その3

チーム名：HOEHOEN
監督名：ほえほえアライ

ウルトラお気軽人間、ほえほえアライが精根込めていいかげんに作ったチームが、“HOEHOEN”だ。選手の名前は、これまた本人にないものを欲したというか、なんというか、かわいらしいものばかりを並べたてている。名前を見た相手をホワーンとした気持ちにさせておいて、カキーンとホームランという意図か!?「テキトーにつけたんらよ〜ん。ぼよ〜ん。遊ぼうぜ〜ん」、ああこの人といると、とっても明るくなるので、いい。

自己紹介その4

チーム名：FAMITSU
監督名：はまう通信

兄弟誌、ファミコン通信からの出場だ。監督のはまう、という人がまたおもしろい。はまうクンは月曜日は必ず朝早く出勤する。8時半とか9時とか。昼過ぎごろにゾロゾロ出てくる編集部の体制からは考えられない行為だ。では、なぜ月曜日は早く出てくるのか？どうやら彼は、恋尿道、あいやいや、恋女房、大手企業にお務めの女房さんといっしょに家を出る、という行動をとっているからであるらしい。まあ、どうでもいいね。

自己紹介その5

チーム名：TACO.X
監督名：TACO.X

この青年も、ファミコン通信からの越境出場である。あまりまがったことのキライな彼は、結構りりしい性格の持ち主として、定評のあるところだ。が、しかし、選手の名前の付け方は何じゃあ!?“だふや”ってなんだよ、えっ一体。「はははは」と笑い飛ばしている。うーん、あなどれないヤツ。ゲーマーとしての腕っぷしも一流なので、真剣に彼が取り組めば優勝最有力候補といったところか？こわい存在である。

自己紹介その6

チーム名：PUNCHES
監督名：田中パンチ

あ一あ、M通の代表、愚の骨頂ジャンボリー加川改め、田中パンチさんである。選手名の付け方はもうほとんど狂人のよう。思いついたままを順番につけていったようだ。編集部の中ではいつも、バカ、マヌケ、すっとこどっこい、などと呼ばれているが、本当はとても優しい男性なのである。ア、痛テ！　後ろから岩石が飛来してきた。痛えよー。データの作り方も、なかなかデタラメなので、楽しい(?)。でも、強いかもよ。

6人の勝負師たちの戦いは、ついにすぶたを切っておとされた。ほ、すぶたじゃないよね。火ぶたを切っておとされ——るはずが、みんな忙しいたら、ねむいたら、体調が悪いたら言って、全然試合してくれねーじゃねーかよー。なんとかしてくれよー。「いいじゃない発売ものびちゃったわけだし」、うう、そうなのかな、やはり。

⬆P対Aの戦い。ギクシャクしているが、卑怯なアルツが初戦をものにしたのだ！

第1節はこのようになりました

チーム	試	勝	敗	分	差	率	打率	本	A	S	H	F	T	P
A	1	1	0	0	—	1.00	285	2		0-0	0-0	0-0	0-0	0-0
S	0	0	0	0	0.5	—	—	0	0-0		0-0	0-0	0-0	0-0
H	0	0	0	0	0.5	—	—	0	0-0	0-0		0-0	0-0	0-0
F	0	0	0	0	0.5	—	—	0	0-0	0-0	0-0		0-0	0-0
T	0	0	0	0	0.5	—	—	0	0-0	0-0	0-0	0-0		0-0
P	1	0	1	0	1.0	0	200	1	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	

⬆なんだよお、ほとんど試合してないじゃないかよう。こんなんでもいいの？　いいからいいから。はまうとTACO.Xは取材に行ってるし、アルツ鈴木はどっかでさぼってるし、ほえほえアライは北海道へ行ってるし。しょうがないよ、わさびあるョ。次回の試合結果をお楽しみに！　(勝手なヤツ)

M通リーグ 道場破り募集

発売がちょいとのびましたので、今すぐというわけにはまいりませんが、このM通リーグに挑戦したい！　という若人を大募集いたします。キミの決心のほどをはがきに書いて、下の住所まで送ってください。待ってますので。

〈あて先〉

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル(株)アスキー
月刊ログイン編集部
“M通リーグですかレレレのレ”係

ここで大発表！な・ん・と!!　月刊ログイン

実は、今月をもちまして、この月刊ログイン誌上からこのMSX通信は、こっぱみじんに消えさります。おめでとう。ありがとう。素直に受けとめておきましょう、そのことば。

2年間、がんばり続けそしてこれから旅立ち

大見出しを見てショックを受けた方も多いことでしょう。多いことを望みます。セーセーしたって？　悪かったにゃあ。

今月号で、月刊ログインから、このMSX通信はなくなります。生ごみとして、捨てられていきます。長期間、そう2年間、読み続けてくださったMSXユーザーのみなさん、ならびに、MSXは持っていなくても、ただ単におもしろいからとか、変だからといってかわいがってくださったみなさん。ほんとうにありがとうございました。もう頭がビンビン下がります。ズンズンズン、ほら、頭を下げすぎて、机で打っちゃって、ほれ、血だらけ血だらけ、えへへ。

冗談はさておき、では、MSX通信は地球上から、完全に消滅するのでしょうか？　いえ、マンモスは死滅しましたが、MSX通信は滅びません。さらにバカさ加減が増して、なんとMSXマガジン誌上に！　もう1回いいます、MSXマガジン誌上に、驚くなかれ、MSX……あー、もういいです。いやね、マジな話、MSXマガジンに引っ越しをするのです。

ここで、宣伝をかねて、ひと言。1988年6月号より、MSXマガジンは装いも新たに、大変身するのだー！　どう変化するかは、ヒ・ミ・ツ。教えて、ア・ゲ・ナ・イ。ウフッ♡　とにかく、爆発的に内容が新しくなるのであります。その、誌面大刷新に伴い、強力な助っ人として（どんな助っ人じゃ!?）嫁いでいくわけなんだー。

最後のことば1
美々津谷清こと金井哲夫

むんむんむるむんむん、むん、むむるるむるるむむるぺ。鼻がむけることって、ありますよね。スキーでむけました。これで、首を長くして眠れる。これこそ、猫に耳かき、ゲッコー喜ぶよ。むんむんむるむんむん（編集部注：この後、氏はただ、むんむんむるむる、を続けるばかりで、書くにしのびないために以下は割愛させていただきました。ポカ！　あ痛テ。あ、氏が後ろで見ておりました。もう無視します）。

むこうでは、どんなコーナーになるかというと、それも、ヒ・ミ・ツ。とにもかくにも、屏に書かないにしても（これは、戸にも書くにも、という解釈に対するシャレことば）、このMSX通信に少しでも興味を覚えてくださったみなさま方は、引き続きましてご愛読をお願いいたしたく存じます。

最後のことば2
ヨーカドー伊藤

前半の1年間お手伝いさせていただいた伊藤です。いやあ、M通時代は苦しみの連続でしたが、いい勉強になりました。今度生まれかわってくる時も、ぜひM通にかかわる仕事につきたいと思います。それから、ジャンボリー加川こと田中パンチさんは、本当にいい人で、いろいろとお世話になりました。今度生まれかわっても加川さんのお役に立ちたいと思いました。鈴木くんは、噂どおりのギクシャクした人ですが、今度生まれかわる時もギクシャクしてるだろうな。

桜玉吉先生のM通の思ひ出1

M通のイラストのうちあわせはオニみたいにはやかったによ。

からMSX通信はぬけます!

桜玉吉先生のM通の思ひ出 2

おきてやぶりのなんでもありイラストで勉強させてもらいやしたよ 加川さん！ただ、腰まわりにいろんなもん一式つけてビリヤードしたりボーリングしたりフロ入ったりするのはやめてね。またおまわりさんによびとめられるによ。

過去、そして現在、このMSX通信にたずさわった人間たちの、最後のことばを掲載させていただきました。どうぞ、お読みください。ちなみに、MSXマガジンに移っても、メンバーはこのまんまという恐怖！　あー、まだまだ我々の地獄は延々と続くわけなんですねー、あーあ。

さらにバカになります。さらにパワーアップします。ライバルはヤマログです。変態的文学度では、他に類をみない、さらに磨きのかかったお笑いページになることをお約束します。そんなMSX通信にご期待ください。

月刊ログインからは引退しますが、MSX通信は永遠に不滅です（大マネ）！

最後のことば３ アルト鈴木

M通が始まったときからのメンバーである私、アルト鈴木（ファミコン通信ではアルツですけど……）は今回をもってM通を引退します。……といっても、みーんな引退するわけだから、ま、いいよね。しかしログイン読者の諸君っ！　MSXがなくなってしまうわけではないので悲しんではいけません。あのミスターGのように、あのキャンディーズのように、偉大な人はみな引退するのですっ！　私アルトが引退するのも当たり前なのですよ。ハイ。ではみなさんサヨオナラ！　偉大なアルト。

最後のことば４ ジャンボリー加川

しかしまあ、よく続きましたね。一番最初のこのコーナーは3ページ。それが付録にもなり、今月なんかは16ページ。私たちは、絶頂期に引退できてよかったなと、思ーております。引退と申しましても、文章中にあるように、MSXマガジンの中での新しい生活が始まるわけですから、まあなんですな、ふんどしのヒモをこう、キュット、キュット、プチッ！　あ、切れた。こりゃあ、てーへんだ。おいだれかヒモ持ってきてちょんまげよ。

最後のことば５ 三輪悦子嬢

このコーナーのデザイナーの三輪です。くつを3足置くためだけに、六本木にマンションを借りています。そして、毎日カラオケスナックで歌を唄っています。昔は松田聖子でしたが、今は、やはり中森明菜ですね。あ、それから、スキーにもよく行きます。冬は長野とか、国内でがまんしますが、夏にはカナダや南極に毎年行っています。あ、このコーナー、今月で終わりなんですか？　ああ、そう。

長かった2年間が走馬灯のようによぎる・・・

←こういう、普通のエンディングのことばも、よろしいんじゃないかと思います。では、またお会いしましょ。

ありがとうみなさん。来月からはMSXマガジン誌上で、お会いしましょう!

さよーなら

X68000新聞

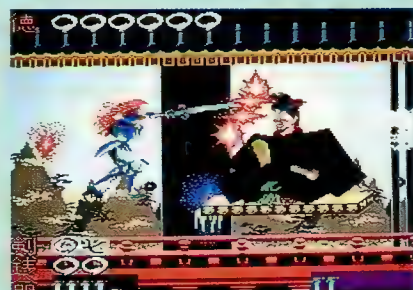
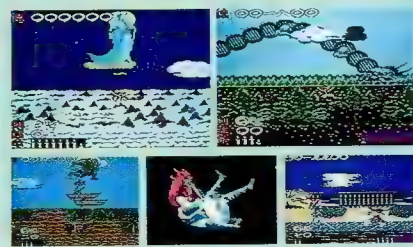
カンタンな話(青)担当 伊藤ガビン

ムツカシー話(赤)担当 ヤマ師ふにゃ田

今月のテーマ:見やすくって読みやすい!

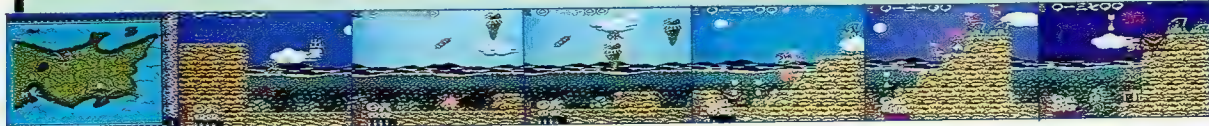
気がきいてるよな！　というわけで春ですね。春が過ぎると夏。夏が来たと思ったら秋。あらもう秋なんていってると冬。んで寒がっているうちに春がきてもう1年たってしまった。去年、予想したとおりに、やっとこの春になってゲームが次々とリリースされるようになりました。うれしいなあ、とかいってるうちに夏。んで秋、冬、と人間は年をとるわけね。

源平討魔伝ダヨーン!

もーお、ヤケだ！いーっぱい写真を載せちゃうぜー!!

ヒッヒッ、いい音じゃ、アンプを用意せい。

首を長——くして待ったかいがあった!!

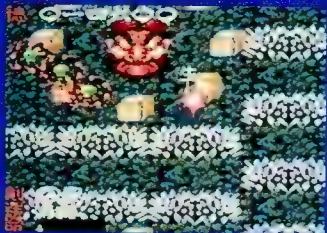
『ドラゴンクエストIII』の列に並ぶことより、ずっと待たされたような気がする『源平討魔伝』がついに登場した！(3月29日発売予定だから、でてるよね)移植したのは、もちろん電波新聞社ね。『ゼビウス』、『スペースハリアー』につづく3本めの移植ということで、ノウハウもたまってるだろうし、かなり期待してたんだけど、それをうわまわるデキの移植になったようだ。ログイン編集部にたむろする、口うるさいゲーマー諸君も、この移植には満足そうにウンウンとうなずいていました。

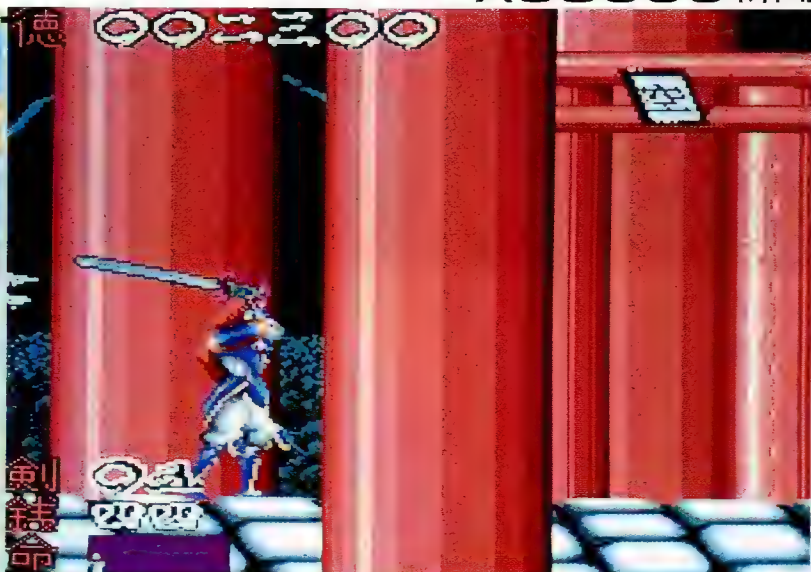
技術的な面で心配されていた3面スクロールもホエッとクリアーしたみたいで、スースー動く動く。ビヨーンとジャンプした時の画面がゆれる感覚も健在ですね。バアさんの「ヒッヒッヒッ」という笑い声もそのままなので、ボリュームをいっぱいにして部屋にこだまさせてくれ。近所の犬が吠えるぜ。

つーわけで、えらく評判がいいんで、その評判を右ページで紹介しましょう。あとは、みなさんのウデしだいでそーと一楽しめるソフトになるでしょう。来月はその必勝法などを伝授するぞ。

⬆近くで見てもじゅーぶんクラクラするぞ。

女子高生の告白 アタシとゲンペー

スクロールする画面を最初見たときは、単純にきれいだなって思って感激したの。でも人間の目ってすぐ慣れちゃうでしょ。今、ただスクロール見ても喜べないものね。それで、モニターからうんとはなれて10メートルくらいはなれて見ると、あらためてスクロールのきれいさとか、不思議なかんじが楽しめたりする。なんか源平討魔伝の3面スクロールって、そんな苦労なしで、不思議な感覚楽しめていいね。

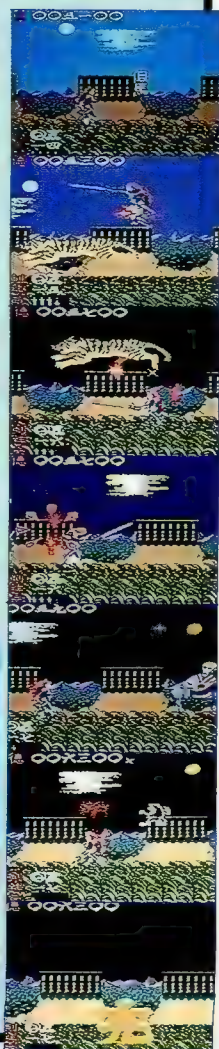
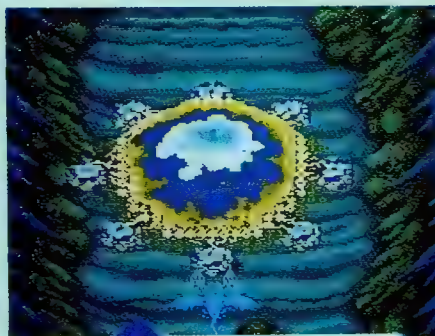
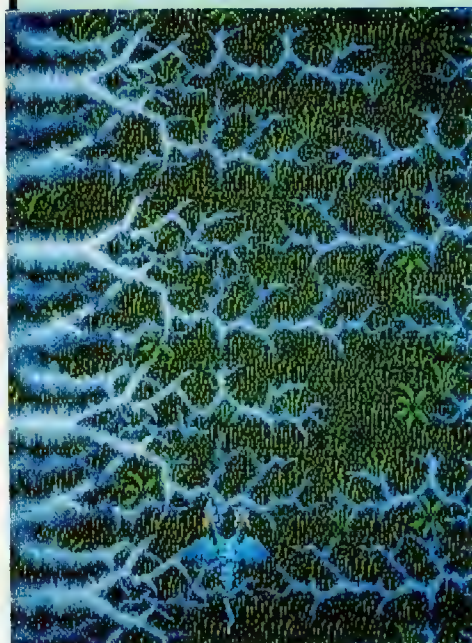
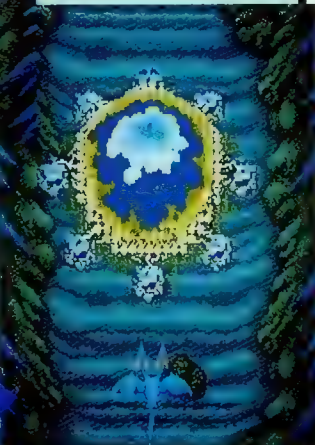
お金にこまかい大学生の意見!

⬆源平討魔伝は7,800円で発売中だ

東京でひとり暮らしをしている学生の僕にとって、ソフトを買うのはけっこう一大決心だったりするんですよ。だからなるべく気合のはいったソフトを買うようにしたい。俗っぽい言葉でいうと、仕事がしてあるっていうんですか？　あたりまえですけどね。そういう意味では、このソフトには満足してます。いや、満足しすぎて今まで買ったソフトが手抜きみたいに見えてしまいますね。だって10年くらい前のマシンでできるようなソフトが、10,000円くらいで平気で売られてたりするでしょ。やっぱりX68000らしいソフトがもっとでてほしいな。

⬆鳥居を抜けると次のステージに進めるのだ。くー、どこまでも和風なやつ。泣かせるじゃん。

謎の人物ゲーム親分Tはこう思うぞっ

まず、今まで発売された『スペースハリアー』にしても『ゼビウス』にしても、アーケード版とは、けっこうちがってたでしょ。スクロールの仕方とか、とにかく感覚的にちがってたからね。その点、このゲームはいい。まだ完成版を見てないから断言はできないけど、とにかくいい。ようするに、似てるからさ、ちゃんとゲーセンで遊んだ続きをしてるという気分にひたれるよね。こういうハイポジションなソフトを7,800円(ジョイスティックつきで15,800円)で買えるっつーのは、幸せもんだよ。どーせ移植するんだったら、へたなアレンジするより、完璧に同じもん作ってくれたほうがいいというのが、これではっきりしたんじゃない。

あれだけ色数があって、たくさんキャラクターが動いて、FM音源でサウンドもすごくて、しゃべってっていうのは、家庭ではいまのところX 68000でしかできないことだからさ。高いお金だしてこのマシン買ってよかったって思えるソフトだね。(談)

⬇いきどまりでは「いきどまりじゃ」と声がでるところまでそっくりだ。

ドラゴン・スピリットは爆発だ

ドラゴンスピリットで一番話題になるのは、縦画面と横画面の切り替えだろう。今のところ入ってる情報では、ゲーム中にもボーンとワンキーで変換されるようになるらしい。うーん、カワザ。レスラーになってもやっていけそうだぜ。

早く首とか増やしちゃいたいぜー！

ゲンペーを紹介してしまった以上、同じ電波新聞社の『ドラゴン・スピリット』を無視することなんてできっこないんだけど、これがどーもウマクないんだな。ちょっと開発が遅れてるみたいなんだな。ゲンペーと同時発売は無理そうなんだな。残念だな。でもどうせお金がなくて、同時には買えないからあ、べつにいいか。

とりあえず、マップとかキャラクターに関してはデータがばっちり全部できたみたいで、今はメインのプログラムでガリガリやっているところだと思う。このゲームは一見すると凡百のシューティングゲームと感じるかもしれないが、キャラクターはすっごいたくさんでてくるし、有名な火山の爆発などの仕掛けもゴロゴロ。プログラマーの胃に穴があいていく過程が目に浮かぶ、たいへんなシロモノなのだ。スペースハリアーやゲンペーなんていう、ドハデなラインナップに加えられるくらいだから、かなり内容が充実してると見て間違いないでしょ。それに後半はけっこうハデなんだけどなあ。ムツカシクて私にゃ見れないけど。

⬇海は広いなー。気持ちがいいぜ。首は１本でけっこうフツーだ。雲は白いんだなー。

⬇ちょっと首の数を増やしてみました。似合うかしら。スガスガしい気分になったぞー。

⬇首も３本になるとちょっとツライ。大きすぎてすぐに死んじゃうんだ。こりゃたまらん。

R·TYPE ……………………その後

その後っつったて、1ヵ月しかたっていないわけで、あんまり期待されても困るんだけど、とりあえず少しプログラミングが進んだようですね。写真は先月も紹介した1ステージのものなんで、ちょっと残念なんだけど、実際の作業のほうは、だいぶハデなところまで進んでるみたいだ。というのも、この写真を撮影した日から4日後くらいには、新しいバージョンの途中経過デモディスクが作られる予定だったからなのだ。それを載せたかったからギリギリまで待ったんだけどね。本が出なくなっちゃうんで、また来月号に期待してね。

そのおわびと言っちゃあ、なんですが、〝R·TYPE〞に関する面白いエピソードを紹介しましょう。この話は、実際のところはホントかどーかわからないので、冗談半分に読んでちょーだい。

えーと、まずログイン編集部の特にファミコン通信という本を作っている人たちの中にはゲーマーと呼ばれる、ゲームのプロフェッショナルがたくさんいるんだと思いねえ。そこに、その中でもさらにランクAのKくんという青年がいた。ある日、Kくんは本誌〝おめでたビデオゲーム倶楽部〞の連中とアイレムに取材に行った。もちろんできたばかりのオリジナルR・TYPEのだ。ゲーマーとして取材したKくんは当然テストプレイをする。しかし、Kくんは超A級のゲーマーだ。はじめてプレイしたこのゲームを、軽く1回でクリアーしてしまったのだ。この光景を見て青くなったアイレムの方々は、あわててR・TYPEの難易度をつりあげた。こうして、あのスーパー難儀なR・TYPEが市場にデビューしてしまったのであった……。

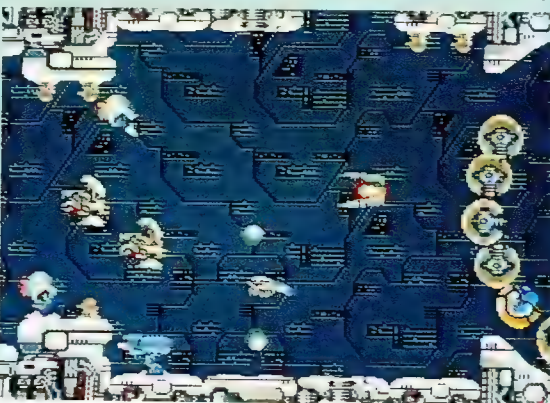
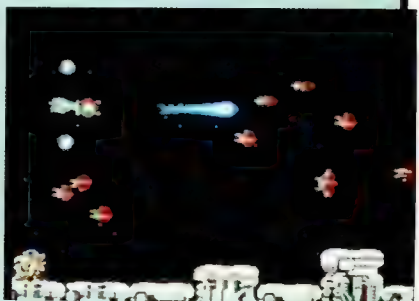
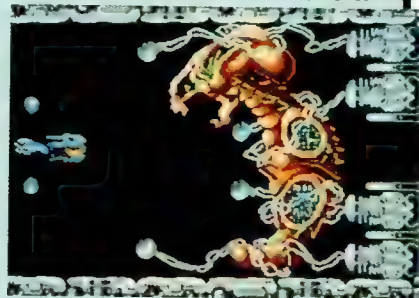
というわけで、R・TYPEがムツカシーのはKくんのせいかもしれません。いや、きっとそうでしょう。Kくんの名前は川野といいます。

でも、ムツカシクなったからといって、面白くなくなったわけじゃないからいいよね。げっ、もう死んじゃった、と思っても、あの手この手で攻めていくと必ずカツロが見い出せるタイプだからね。そういう意味じゃ、ゲーセンでプレイするより、家でじっくり遊んだほうが有意義かもしんない。来月は2ステージ以降をビビッと見せちゃうんで、よろしくねん。

⬆Kくんのせいで、やたら敵が多くなってしまったのだ。でも慣れるとちょうどいいね。

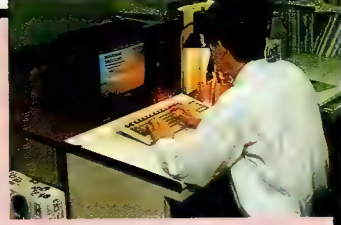
⬇「ハードロックみたいでいいぜ」とは謎の外人モデラー、ケンツ・キンダー氏の意見。

⬇日ごろからの上司に対する怒りが爆発したかのような波動砲。気持ちいーいじゃないの！

⬇むかし女性の裸体がたくさん載った本を作っていたSさんいわく「ヌラヌラしてるね」。うん、うん、気持ち悪くてセクシーなグラフィックだ。

また来月にはすごい写真が見られそうね

最新ワープロ『EW』

付属のワープロ
⬆カッコイイんだけど、反応があまり気持ちよくない。バリバリ打ち込みたいぜ。

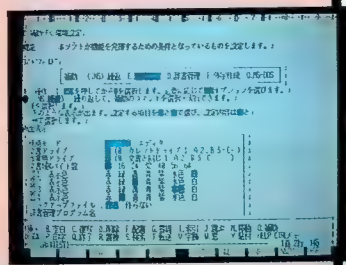
EW
⬆やっぱり、原稿もX68000で書きたいので、『EW』には期待が大きいのである。

現状
⬆現在ボクはシャープペン、もしくはPC-9801用のエディタで原稿を書いているのさ。

絵を描いたり、音を出したりするのに最適なX68000なんだけど、やっぱり文章を書くのにも使いたいところだ。ボクのように文章をバリバリバリと書きたい人のために開発されたのが、イースト株式会社の『EW』。『The WORD』というPC-9801用ワープロと同等の性能で、書くことに専念したい人向けの設計になっている。

さて、キーボードから入力したかなを漢字に変換するのは、フロントプロセッサーっていうプログラムの仕事だ。フロントプロセッサーとワープロソフトの組み合わせで日本語が打てるのである。フロントプロセッサーが馬鹿だと、なかなか思った漢字に変換されないし、遅いフロントプロセッサーはイライラする原因になってしまう。日本語入力するときはいつでも(BASICなんかの場合でも)お世話になるだけに、高性能のものが求められるところだね。

残念ながら、X68000標準装備のフロントプロセッサーは、ボクには不満だ。まあ、初めっから付いてくるってことはケッコーすごいことなんだけどね。EWにはオリジナルのフロントプロセッサーがセットされてくる(これは今までのもののかわりにもなる)ので、期待しているところなのだ。

発売は4月1日予定。お値段は38,000円になるらしい。あ、もうお店に出てるかな。

⬇白地に黒はX68000の基本だと思う。

父さんと碁キチクン

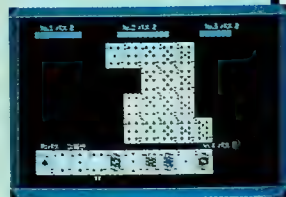
この本が発売された直後の4月10日に発売される予定なのが、G. A. Mの『実戦囲碁対局"碁キチくん"』だ。価段は14,800円とフツーのゲームと比べるとちょっと高めだけど、なんとなく高いとエラソーだから、囲碁の好きなお父さんにX68000を買わせるいいチャンスになるかもしれない。

強さのレベルは10級～16級の間で設定できて、置碁も9目まで可能ときてるから、いろーんな人が楽しめるってわけなのだ。とかくこの手のゲームっていうのは、プレイに時間がかかるもんだけど、コンピュータなら対局途中でセーブしておくこともできるわけだし、終局棋譜も50局まで残しておけるから、いそがしいビジネスマンにぴったりってかんじ。ああ、またお父さんにすすめやすくなってしまった。どうしましょう。さらにダメ押しで、このソフトは初の日本棋院認定ソフトってお話もあったりする。

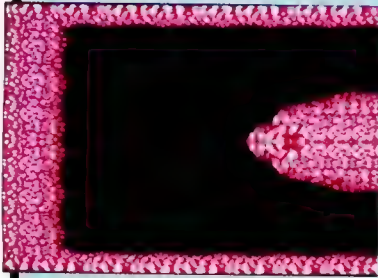
⬅こーゆーマジメそうな画面して「まいりました」とか「まった」とかしゃべるのって、いいよね。

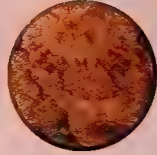
ザ・ラスベガス出来!

日本デクスタの『ザ・ラスベガス』が完成した。ラスベガスってソフトはアドベンチャーゲームにあるし、アメリカ産のハデなラスベガスってゲームもあるんで、まちがえやすいですが、これはトランプのゲームがどかーんといっぱいつまっているソフトなんです。わかったかな。

えー、ディスクを立ちあげると、まずでてくるのが時計占いで、これである一定のいい運勢(中吉とかさ)をださないと先へすすめません。運よくいい運勢がでると(へんな文章)、ピラミッドとかいくつかのゲームができるようになるわけね。それでゲームの勝敗や運勢のよしあしで、ランクが決定され、そのランクによって次に遊べるゲームの数がちがうんですね。

最終的にはA(エース)のランクで9つのゲームができるようになります。コントラクトブリッジ、ピラミッド、ラッキーセブン、ポーカー、ファンタン、セブンスタッドポーカー、ブラックジャック、クロック、ハードアタックの9つね。

⬆なんつーかその、ホノボノとした画面だよね。ホエホエン。

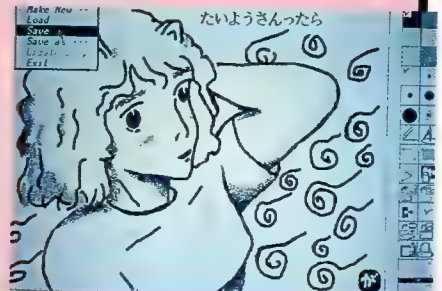
沙羅曼蛇中間報告

先月号では3面の炎がちょろちょろの画面写真をデーンと紹介しちゃってビックリしましたか。あそこはもっとハデな写真が入る予定だったんですけどねえ、間に合わなかったんですよ。で、今月は、1面の内壁と4面のマップを紹介しておきましょう。ちょっと地味だけど。お楽しみはまた来月ね。

⬆⬇上が1面で下が4面のマップってわけ。

来月、このマンガの謎が解かれる!

今月のPDSさん GUNちゃんの『モノトーン』の巻

今月の〝今月のPDSさん〟はグラフィックツールの『モノトーン』だ。Z'S STAFF PRO-68Kが買えない人や、モノクロのプリンタしか持っていない人用のお絵描きソフトである。作者はGUNちゃん(サーファー兼大学約8年生、自称ミュージシャン)だ。草の根専門ネットワーカーで、マックのファンであるとともに、彼の目は65,536色に対応できなかったために、作ったらしい。

基本的な機能はPC-8801版インクポットにほぼ同じ。相違点はマルチウインドーで描画できる(予定)ところ。あえてカラー非対応にしたおかげで、少ないデータ量で水墨画にも通じる味わい豊かなグラフィックが描けてしまうのである。

さて来月は何にしましょう。キミの知っているPDSを教えてほしい。

⬆どこかのネットで、きっと会えるに違いない。

T&Eソフトの『スーパーレイドック』のX68000版は、今までの『スーパーレイドック』と全然ちがうらしいぞ!!

ツインビー完成記念　ゲーマーによる必勝講座

私が、つまらないゲームをやらせれば日本一のゲーマーMだ。でも、つまらないゲームしかやらないわけじゃないぞ。というわけで、今回はX68000版『ツインビー』に挑戦してみた。

で、さっそくやってみたんだけど、アーケード版より難しくなってるみたいだね、こりゃ。オニオンヘッドっていう1面のボスが、いきなり強い！　分身ベルを取ってないと、絶対に勝てんよ。バリアなんか取ったら終わりだね。おすすめのパワーアップは、分身、ツイン砲、スピードアップ5、6個ってとこかな。どーしてもバリアがほしいやつは、分身とバリアを同時に取ってくれい。

⬇学生ゲーマーM

さて2面だ。道中は特に問題はないけど、ボスがちょっと強い。正確にいうと、地上から飛んでくるスピンっていうスナック菓子やろーがやっかいなんだよね。ここはとりあえずボスは無視して、スピンをよけることだけ考えていれば、そのうちなんとかなる。

⬆分身だ。自動照準の対地砲がキムチイー。

3面、このへんからは連射しながら左右に動きまわって、敵をどんどんやっつけていかないとつらい、つらい。ボスのとこまできたら、一番下に下がれば、とりあえずボスにぶつかって死ぬということはなくなるぞ。ボスが弾を撃ちはじめるまではそこで戦え！

で、4面かな。連射あるのみだな。死んだら終わりね。このへんまでくるとまず復活できないもんね。いわゆる、なしくずしゲームオーバーってやつさ。ボスは1面のパワーアップ版だ。

5面のボス、スパイス大王は画面の下のほうで連射してれば、わりと楽。まちがっても大王の動きを追いかけよーなんて考えてはいけない。

まーこんなとこかな。では最後にひと言。このゲームをクリアーしたけりゃ連射スティックを買え！　『ドラスピ』のためにも今のうちに買っておくべきだぜ！　そのお金がない場合は、手をブルブルさせる訓練をするしかないね。

ゲームの達人28号

シューティングゲームのコツは、まず敵をやっつけること、そしてやられないことだ。やっつけるのは敵をたおすだけでいいので簡単のおちゃのこさいさいだ。で、やられないのは、敵のタマに当たらないことです。この2つをいっぺんにやるのがコツだ。がんばれ。

X68000に新しいお仲間

先月号で紹介したばかりのX68000ACE-HDにブラックタイプができました。

X68000が安くなったぞ!!

先月、ハードディスク付きの新しいX68000ちゃんを紹介したけど、そのスペックとお値段を見て、何か気づかなかったかな？　そう、そのとおり、安すぎるのだ。ハードディスクがくっついて、今までのものより3万円しか高くないってえのは、おかしいよね。どう考えてもおかしい。はっはっはっはっはっ、あー、おかしい。

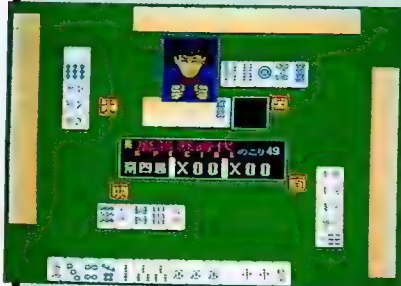
というわけで、X68000新聞スタッフ総勢2名は、この安さはナニかある。ナニかの前ぶれじゃーと思ったんですが、そのとーりでした。ハードディスクなしで、うんと安くて、機能は以前のまんまのマシンがかくされていたのだーっ!!　その名もX68000ACE（エース）。お値段は319,800円！　以前のタイプより、約50,000円安くなったのだ!!

それにィ、モニターはひと足お先に10,000円安くなってるから、あわせて、えーと、うーんと、5たす1だから、60,000円ほど安くなったんだな。まいったか。そのかわりといっちゃあ、なんですが、以前、同梱だった『グラディウス』はついてないですよ。出荷は4月の10日だ。こいつは春から縁起がいいわい。あー、ヘンなバージョンアップになんなくてよかった。うれしいよーん、ピース。

麻雀狂時代スペシャル

今月はシブーイ囲碁ソフトも紹介しましたけど、こんどはお子様も楽しめる麻雀ソフト、日本デクスタの『麻雀狂時代スペシャル』だ。脱ぐぜ。脱ぐ脱ぐ脱ぐ脱ぐ脱ぐ！　すっぽんぽんだ！最初の対戦者メニューに出てくる女のコは3人ぽっきりだけど、男の対戦者たちの奥さんも玉の肌をおがませてくれる。計6人脱ぐのだ。

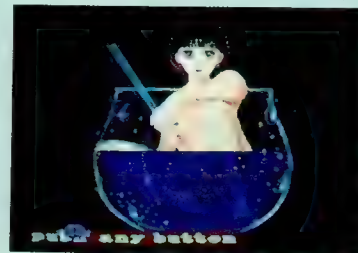
ゲーム自体はふつうのマージャンで、4人で卓を囲んで半荘やるモードと、2人で勝ち抜きをしていくモードがある。ツェ〜、と思わず声をもらしてしまうほどは強くない。ある程度麻雀のできる人なら、死ぬまでにすっぽんぽんを眼球に焼きつけることができよう。

対戦者たちの打ち方は、多少はクセがあるんだろうが、それほど目立たない。わりとまともだ。そしてアーケードにある麻雀ゲームのように情報を操作することなく、フェアに勝負しているようである。えらいね。

女のコたちの脱ぎっぷりは、そのコによっていろいろ。裸体をかくすタイルがはがれていくように脱ぐものあり、洋服を1枚ずつバリッとはぎとられるものあり、そそるそそる。このソフトが到着した瞬間から血まなこになってプレイしていたアルツ鈴木によれば、その人の点が減らないと脱がないコや、自分が点数を得ることで脱ぐ人がいて、脱がしたい相手によってあがり手を変えていくのがポイントだそうである。さすがスケベのアルツ、こういう仕事にだけは燃えてくれるぜ。仕事、たのんでないのにな。

⬆ユーレイの裸体にコーフンするとは。

⬇ほれ、広告で有名なネーチャンがこれだ。

⬇こんなデケー目のやつぁいねーよ、と思ってもコーフンしてしまう。

⬇どーでもいいけど麻雀してるところなのだ。

今月のまとめ

HOME ROOM

「でもソフトないじゃん」と言われつづけてきたX68000だが、わっはっはっ、まいったか、毎月8ページも記事を作れるようになったわい。しかも、ゲンペーなどというスンゴイ移植も完成して、非常に鼻が高い。今こうして原稿用紙にむかっていても、鼻がつかえて仕事にならないほどだ。さらに今月号ではレイトレ4コマという、よくわからないがすごいものまで作ってしまった。このマンガは先月号で紹介したレイトレソフト〝C-TRACE68000″のキャストの全面協力で作られたものである。冗談みたいな話に本気で取り組んでいただいて、ありがとうござんした。このくだらないマンガはフツーのCG屋さんで作ってもらうと200万ほどかかるといわれてるものなのだ。まだお金は払ってないが、銀行に900円しかないから大丈夫だと思う。では来月は蔵前国技館からお伝えします。ごきげんよう、さようなら！

お問い合わせはこちら

源平対魔伝とドラゴンスピリットは電波新聞社☎03-445-6111。R・TYPEはアイレム販売(株)☎06-535-1068。EWはイースト(株)☎03-374-1980。碁キチくんはG.A.M.☎03-736-6879。ザ・ラスベガスは日本デクスタ☎03-255-9761。沙羅曼蛇とツインビーはシャープ☎03-261-1161。麻雀狂時代はマイクロネット☎011-561-1370。深夜ですのでまちがえないでね。

第17回

ビデオゲーム倶楽部

ARCADE SIDE

春はあけぼの AOU特集

Amusement Operators Union

3月2、3日新宿NSビル

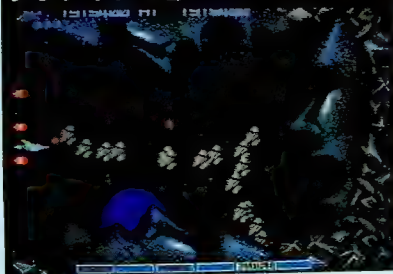
熱気ムンムンお色気ムンムンでいっ!!

今年も混んでいた。ホントーに混んでいた。去る3月2、3日に開催されたAOUショーの話である。もぉ、いい加減言い飽きたセリフだけど、やはりこの手のタダゲームショーにはこれしかないだろう。「学校休んでまで来るんじゃない!!」。今年は結構マシだったけどね。

AOUショーというのは、ひらたく言えば各メーカーの共同新製品発表会のこと。秋のAMショーとあわせてマニア必見ショーなんて言われているが、本来はその年の業界の動向を占うものなのだ。今年も新作を報告するぜ。

やっぱり出た!!『グラⅡ』

最近、ハイポジションな映像と音声で町のゲーセンに華をそえるコナミ。AOUでは、あの『グラディウス』の続編『グラディウスⅡ』を前面に押してきたのだ。あいかわらずのハイポジションであーる。また他にも待望のゲーセン版『悪魔城ドラキュラ』と、グルグル回るレースゲーム『チェッカーフラグ』を発表。人が多かったなぁ。

グラディウスⅡ ゴーファーの野望

⬆MSX版のそれとは、まったく関係がない。なんとなく「沙羅曼蛇」ぽくって、ちょっと大味よーん。

悪魔城ドラキュラ

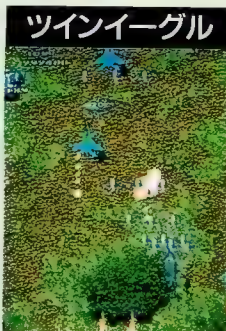
⬆ファミコン版で人気に火がついたこのシリーズ、ついにアーケード機に移植!! 画面構成はオリジナルだよ。

⬆TACO.Xが握るレバーを動かすと、モニターが回転するというスグレもの。そーいや昔、こういうテレビがあったね、ソニーので。

今年は少数精鋭でドンとね

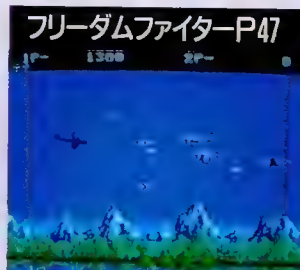
今年も必ずや流行するであろうFI。このFIをそっくりそのまま移植したのが『コンチネンタルサーカス』だ。全8戦とレースの数こそ少ないが、3Dシステムを使ったド迫力グラフィックスが本物らしさをかもしだしている。このショー1番の目玉商品だよん。

⬆アップダウンもなめらかで、ホントーに気持ちいい。

⬅こちらはかわいいシューティング。オプションの使い方が、アイデア賞ものだ。

⬅兄の恨みをはらすべく、超大国にヘリコプターで突っ込め!! BGMがグッド!!

⬅徹夜続きで風呂にも入れず、車を運転したくても車がない彼。日頃のうっぷんがサッカーボールに対して炸裂したっ!!

CI導入で活性化をはかる

CI導入と新社屋建設で盛りあがるジャレコの新作は『フリーダムファイターP47』。戦闘機を操って進むパワーアップシューティングだ。『キックオフ』はサッカーのゲームだ。キャラクターが大きくて、動きが細かい。恒例のジャレコ人形は、なかったのだ。在庫切れかな？

⬆いわゆる横スクロールシューティングだ。キャラクターがほそい!!

⬆その昔あった「ワールドカップ」の画面を、ルーペで拡大したよーなカンジ。

⬅ヘリコプターとジープが、上と下から敵軍を攻める!! なんかやらしいな。

『シルクワーム』は、2人同時プレイのシューティング。最近このパターンが多いですな。いい傾向だ。写真のテクモ嬢に浜村通信は首ったけであった(やーね、もぉ)。

浅草パワーここに爆発か!?

よくわからない……

⬆写真だけではなんだかさっぱりわからんものだが、じつはこれ、輪投げ(に近い)ゲームだそうで。それでもやっぱりよくわからんなぁ。

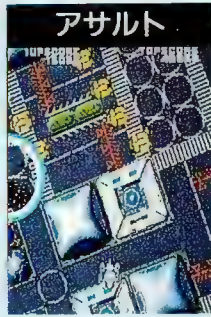
NAMCO

業務用『ファミスタ』!!

ついに出た!! 名作ソフトの誉れ高い『ファミスタ』のゲーセン版、『ワールドスタジアム』がとうとう登場なのだ。基本ラインは『ファミスタ』のままに、グラフィックやイベントを強化した豪華版だ。100円玉積みあげてしまうかもしれないと、今から戦々恐々とする次第である。楽しみ〜!!

ワールドスタジアム

↑どこをどう見ても『ファミスタ』である。ルールや基本操作もまったく同じ。これはウレシイ一作ね。

アサルト

↑地形がまわって目もまわる、突撃戦車ゲームなのだ。

ピカデリーファミスタ

↑いわゆる電子ルーレットなんだけど、「アウト」だの「ヒット」だの、とにかくウルサイ。が、おもしろい。

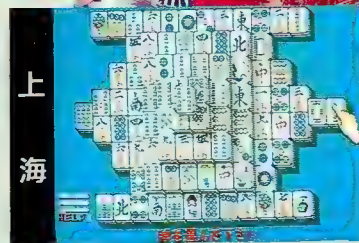
サン電子

ゲームよりも中国(チャイナ)ドレス!!

ころもがえよ

サン電子久々のアーケード復帰第1弾は、あの『上海』。このソフトのためにわざわざハードを作ったというあたり、力の入れようがよくわかる。ゲームもいいが、お姉さんもスゴクよかった……。

↑ウーム、なんと言っていいのやら。何も言わないほうが、かえっていいのかもしれんて。うーん、ボタンさばきがグーね(ごまかしてるね)。

上海

↑まさかこれが、ゲーセンで遊べるようになるとはね。あがったときのデモが、とってもグー。

DATA EAST

新作だらけで困っちまった!!

『チェルノブ』でドッパーンと波に乗るデータイーストの新作は、忍者もの。海のむこうのアメリカじゃ、いまだに忍者ブームだというから、多分その影響だろうね。というわけで、タイトルは『ドラゴンニンジャ』。ノリがもう、アメリカ人向けなのであった。

ドラゴンニンジャ

↑『スパルタンX』タイプの、格闘技ゲームだ。敵の女忍者がスゴクよい。エロティックなの。

ピンボールもやってますよ

↑データイーストUSAという会社では、ピンボールも作っている。派手でおもしろいっ!!

新作だらけで困っちまった

➡新ハードの開発によって、こんなにキレーな絵であそべちゃうのだ。

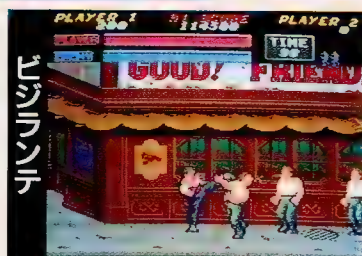
➡これが「ホットロッド」のきょう体。4人同時プレイのレースゲームなのだ。

へんなバレーボール

⬆操作パネルにトラックボールとボタンと、そして"手"がついたバレーボールさ。

こんなかんじね

今回のショーでは、残念ながらセガの体感ゲームはなし!! そのかわりに、といっちゃなんだが、『ホットロッド』というレースゲームが展示されていた。まだまだ未完成、ということだったけど、それなりに楽しめるレースゲームなのさっ。

格闘技ゲームで勝負だっ!!

➡ありし日の「スパルタンX」をほうふつさせる、格闘技アクション。

ショーといえばアイレムの占い、と相場が決まっているが、今回のショーでは占いよりもこの『ビジランテ』に人気が集中していた。いわゆる格闘技ゲームなんだけど、キャラクターの表情が豊かで見ていて飽きない。それでもしっかり占いしてしまう我々であった。

ファミコン版の移植だ

⬅ファミコン版の同名ゲームのアーケード版。地味だけど、おもしろいよ。

SNKの新作は『ファイティングゴルフ』。ファミコン版のそれとほとんど同じ内容なんだけど、アーケード版のほうが繊細なカンジがしてイイのだ。オジサン向けだけどね。

なにもなかったのね

CAPCOM

今年のAOUショーは低調だったのさっ

今年のAOUショーは、「おお、これは」というようなパッとするゲームが見あたらなかった。体感ゲームも行くとこまで行ったのか、なりをひそめてしまったし、テーブルゲームも従来のものの焼き直しみたいなものが多い。どーしちゃったんだろーねー、こりゃ。本気で遊べるゲーム、出してくださいまし。お願いよーん。

PC ENGINE SIDE

久し振りのエンジンサイドだ。首を長くしてこのコーナーを待ってた諸君、体に悪いからもう首を短くしていいよ。で、今回は、おいしいソフト3本を紹介だ。おい、そこの君!! ノドから手が出てますよ!!

泣くも人生、笑うも人生、遊ぶも人生だっ!!

ゆうゆうじんせい

遊々人生

●ハドソン　発売中　4,500円

やはり、どーあがいても盛り上がっちゃうのが、多人数で遊ぶゲーム。それも、同時に多人数が参加できるゲームだ。ひとりで遊んでシラケるのはもーいやだ。マルチプレイヤーゲームを売っちくりー!! そんな要望に応えたゲームがこれだ。5人まで同時に遊べる人生シミュレーションとでも言おうか、とにかくみんなでワイワイ楽しめるゲームなのだ。

➡5人で遊べるマルチプレイヤーゲーム。人間が足りない場合は、もちろんコンピュータの野郎が相手をしてくれる。

みんなでワイワイ遊ぶべし

➡どれを選ぶか、の分岐点。これが幸運と不幸の原因を生むのだ。

⬆右上のようなマップ上を進んで行き、人生をおもしろおかしくシミュレートするテーブルゲームって感じのソフト。

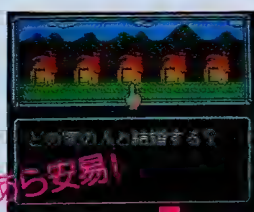
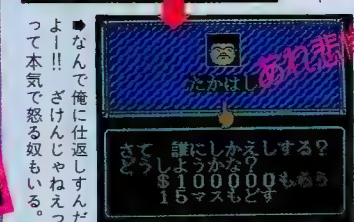
➡人生、バクチだ。財産なんかいらねぇやい!! って気分で一攫千金をもくろむ。たいてい失敗に終わるけどね……。

結婚、災害、仕返しなど、長い道中イロイロある

⬆出たっ!! おなじみ(!?)仕返し。このイベントで本気でケンカする奴もいる。

➡なんで俺に仕返しすんだよー!! ざけんじゃねえっ、って本気で怒る奴もいる。

⬆結婚する相手を選ぶの図。こーゆーいーかげんな選びかた、いいねえイキだねえ。

➡いーかげんに選んでも、美人だったりすると納得。いーかげん人生も悪くない。

⬆お金のやりとりなどは、コンピュータがやってくれるので、とてもラクチン!!

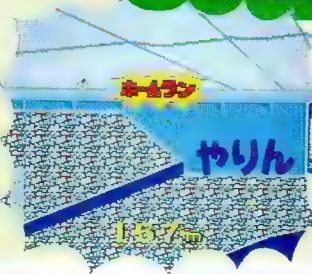
➡ボタン一発、はいデータ。電子テーブルゲームは便利。一度やったらやめられない。

プロ野球 ワールドスタジアム WORLDSTADIUM

●(株)ナムコ　4月発売　4,900円

ファミコン野郎たちの間に巨大な野球ゲームブームを巻き起こしたソフトが、エンジンのソフトとして新しく蘇った!!　グラフィックや音がグレードアップしたことはもちろん、守備選手のエラーなどの新要素が盛り込まれて、より楽しくなっている。あの緊張と興奮が、いよいよエンジンで味わえるようになるってわけだ。

⬅この画面もファミコンと同じ。選手の体型もファミコンと同じ。オモシロサはファミコンの倍!?

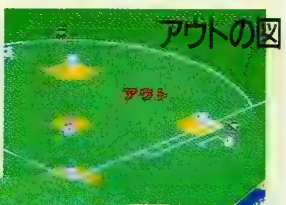
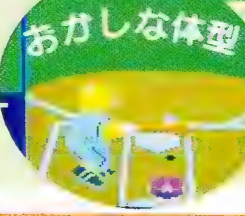
⬇この画面を見て興奮してしまう人は少ないハズ……!?

ドーム球場!!

⬆グラフィックはとってもキレイになっているのだ。

⬅ホームランを打ったの図。ドーム球場の屋根に穴が!!

アウトの図

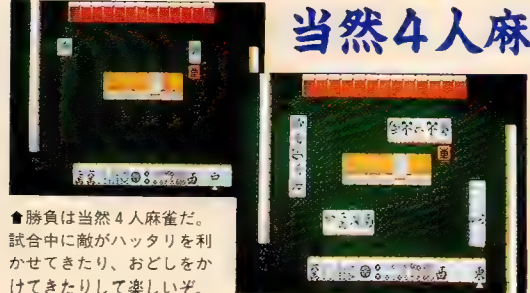
➡うーんアウトだ。どう考えてもアウト。いくらエンジンでもアウトはアウトだ。

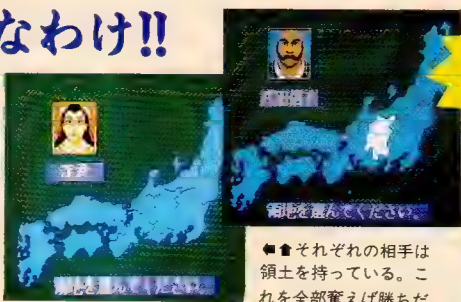
おかしな体型

⬅この体型は変わっていない。この何とも言えない体型が、楽しさの要素だしね。

戦国麻雀

これは麻雀RPG!?

●ハドソン　5月13日発売　価格未定

ゲームマシンであるための必須条件のよーなソフト、それが麻雀だ。エンジンにもやっぱり麻雀ソフトが登場した。ところが、これは、そんじょそこらにある麻雀とはチト違う。対戦相手である戦国時代の武将の持つ領土を奪うために、麻雀で勝負するとゆーシナリオになっているわけ。全国を手中にするべく、いざ麻雀の旅に出るぞっ!!

⬆12人の相手は有名な武将ばかり。でも、顔のほーは、お笑いの人みたいな感じなのね。

⬆勝負は当然4人麻雀だ。試合中に敵がハッタリを利かせてきたり、おどしをかけてきたりして楽しいぞ。

⬅12人の相手はそれぞれ打ち方にクセがある。実戦の気分。

領地が点棒がわりだ

⬅⬆それぞれの相手は領土を持っている。これを全部奪えば勝ちだ。

※画面は開発中のものです

シミュレーションゲームとRPGに押されている感のアクションゲーム。下火になってしまったのか!? とゆーとそーでもない。まだまだ熱いアクションゲームは健在だ。今回はとびきり熱いのを2本紹介だ。

燃えろ!!プロテニス

●ジャレコ 4月8日発売 5,500円

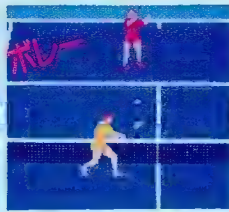
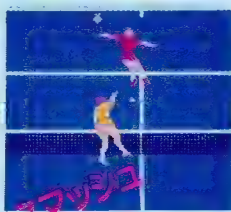
⬅選手の動きがとても力強い。おちゃらけた雰囲気はなく、リアル路線を徹底させている。

迫力の音声合成

前作のスポーツゲーム、『燃えろ!! プロ野球』の流れを汲んだ、リアル路線のスポーツゲームが登場した。今回のゲームはテニスもので、ダイナミックなアニメーションと迫真の音声合成がプレイヤーを熱くさせる。それに、全16人の選手は、それぞれアクの強い個性を持っているから、実戦同様の興奮が、お手軽に味わえてしまうってスンポーなのだ。

➡流暢な英語をたくさん喋るゲームなのだ。BGMのテンポも良く、プロになった気分!!

実戦さながらのテニスだ!!

➡ヤクドー的なスマッシュは、とってもカンドー的だ。

⬅難しい操作なしに技が出る。操作性はバツグンだ。

個性派16人

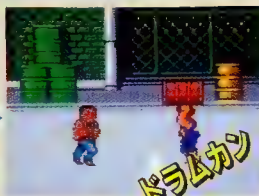
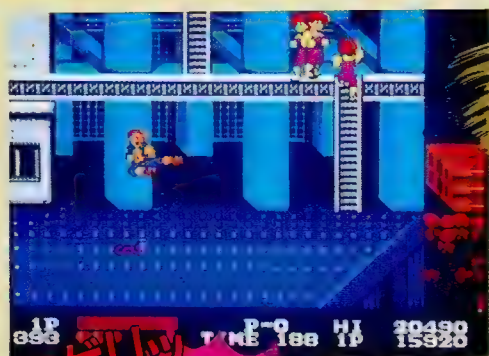
⬅男子8人、女子8人で計16人。それぞれの選手の強力な個性がゲームにリアルさを与えている。けっこーハマっちゃうゲームだ。

双截龍

ダブル・ドラゴン

●テクノスジャパン 発売中 5,800円

ゲームセンターで話題となったゲームがファミコンに移植された。ファミコン版は、ふたり同時プレイができなくなっている。そのかわり、人間対人間で戦う"VSモード"が付いたのだ。ま、とにかく、久々のオモシロアクションゲームって感じの完成度だから、1プレイの価値は十分にあるのだ。

⬆➡敵の武器を奪って反撃。レベルを上げれば飛び蹴りなんかもできちゃうぞ。

⬅ムチでビシバシの図。敵の待っている武器を奪うのは攻略の基本だ。

⬅連続してドラムカンで攻撃すれば、シツコイ敵もイチコロなんだよね。

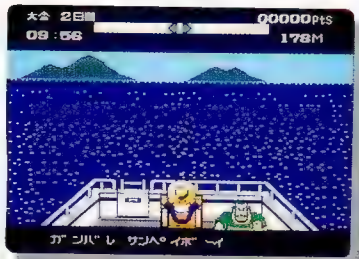
でかいボスもいる!!

⬆ゲーセン版でもいたよね、こんな奴。外見は強そうでも、案外弱い。軽くヒネって先へ進もう。なに!? ヒネられた!?

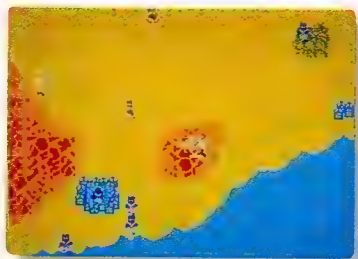
おすすめゲームだもん!!

季節の変わり目は体調をくずしやすい。諸君も体にだけは気をつけて、ゲームで徹夜するのも週に5日位にしようぜ。

ROM 釣りキチ三平

●ビクター音楽産業　発売中　5,500円

↑釣りキチ三平を主人公とした、フィッシングシミュレーションゲームがこれ。釣り仲間のアドバイスを聞きながら、カジキ釣りの世界大会での優勝をめざすという、一風変わったゲーム。

ROM ナポレオン戦記

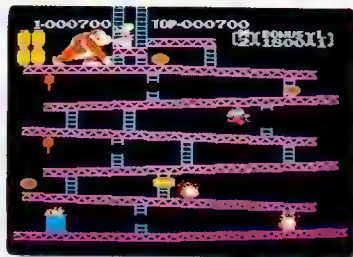
●アイレム　発売中　5,500円

↑ナポレオンが実際に戦った8つの戦いをもとに作られた、ウォーシミュレーションゲームだ。フランス軍兵士を効率的に指揮し、勝利をつかめ!!　ヨーロッパを制覇するのはキミなのだ!!

ROM ビー・バップ・ハイスクール

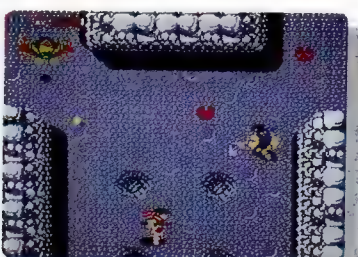
●データイースト　発売中　5,800円

↑マンガでおなじみの高校生コンビが活躍するアドベンチャーゲームがこれ。トオルとヒロシが友人シンゴを探すために、街中をかけずりまわるというシナリオ。ノリのいいゲームなのだ。

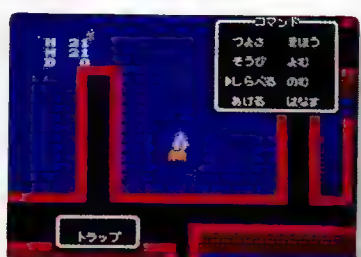
DISK ドンキーコング

●任天堂　ディスクライター書き換え中　500円

↑なつかしの名作、『ドンキーコング』がディスクライターで買えるようになった。単純だけど遊んでいて飽きのこないゲームだから、空いてるディスクに書き込んでみてはどうかな？

ROM 怒II

●ケイアミューズメントリース　4月発売　5,500円

↑前作でおなじみのラルフとクラークが、ある日突然異次元に……。元の世界にもどるために、ふたりは、また過激な戦闘を始めたのだった。撃って撃って撃ちまくる、痛快アクションだ。

ROM エリュシオン

●東京書籍　4月発売　5,500円

↑使うキャラクターによって、ゲームの展開が変わるというRPG。キャラクターデザインは、魔夜峰央(!!)。発売前から多くの話題を呼んでいる、注目度大のゲームなのだ。

くらしに役立つ!!『ゲームの手帖』

さあ、新学期だ!!　気合を入れて勉強に打ち込むのもいいけど、『ゲームの手帖』も読んでよねっ。

TACO.X
ヘタするとX68000を買ってしまうかもしれん

「コンチネンタルサーカス」がいい。個人的に「悪魔城ドラキュラ」をやっているのだけれど、難しくてどーにもならんのね。家でファミコン版やってるほーがいーや。でも、春は外で昼寝するに限るネ。

浜村通信
今年はやっぱり阪神タイガースだとおもうな

『スーパーリアルベースボール』、『ベストナインプロ野球スペシャル』。そして、なんといっても超目玉は、PCエンジンの『ワールドスタジアム』。家でじっくり野球ゲームを楽しむのがはやりよ。

スタパ・サイトー
誰かX68000をファミコンに移植してください

『燃えろ!!　プロテニス』がいい。あと『キャプテン翼』がいいと思う。『ナゾラーランド3号』も楽しい。自信をもってオススメできるのは、『ダブル・ドラゴン』。ビデオゲームは今月も見送っちゃう、だわよ。

怪獣ひでごんす
鼻血が出そうなくらいの脱衣麻雀がいいよね

やっぱりメチャ難し、キレイキレイなグラフィックの『グラディウスII』をおススメしたい。月末にもらった給料やお小遣いを全部百円玉に両替してゲーセンへ走れ!!　生活費が怖くてゲームができるか。

パソコンを斬る!

いがらしみきお

ラッコが主人公の4コマ漫画『ほのぼの』。いま巷で大人気のこのコミックスの生みの親がいがらしみきおだ。大のパソコン好きという情報を聞きつけ、さっそく仙台へと飛んだ編集部一行。が、先月号では『ファミスタ』に熱中したせいか途中で時間切れ。というわけで、完結編ここに登場！

パソコンの未来ってのはいったいどんな未来か!?

先月号では、パソコンの未来について聞こうとしたところで、時間切れとなってしまった。というわけでさっそく続きを始めよう。

「SFなんかを読むと、コンピュータに人間が支配される暗黒の未来、ってよくあるんだけど、僕はあんな未来が来るとは思わないですね。人間って、そこまでバカじゃないんじゃないかな。なんとかなるさ(笑)。まぁ、人間が増え過ぎて暗黒の未来、ということはあるかもしれないけど」

う〜ん、でもコンピュータがどんどん進化すると、人間を支配、なんてことになるかもしれない、とちょっと思ったりしちゃうんだけどなぁ。

「こんな話があるんですよ。あるアメリカの画家のところに、どこからか1枚の絵が送られてきた。それがその画家とまるっきり同じタッチなんだけど、画家は描いた覚えはない。変だな、と思っていたら送り主が、どうですあなたの絵とそっくりでしょ、と言った。でも画家は、これは昔のタッチだよ、いくら僕の過去をまねたって僕は常に進歩してるのさ、と答えた。ね、うまい話でしょ。もしコンピュータに画家のデータを入れて、その人そっくりに描けてもそこまで。人間がコンピュータに支配される、なんて考える人は結果だけを見てるんだと思うなぁ」

結果だけ、というと？

「これだけの仕事ができる、だから人間より優れている。と、結果を比べてるだけ。パソコンってバカですよ(笑)。だって、手取り足取り人間が教えてあげなきゃ何もできない。それでいいんです。バカだからかわいい。このかわいさをなくさなきゃ、人間は支配なんて絶対されませんよ。そしてなくすほど、人間ってマヌケな動物じゃないと思うわけ」

なるほど、そういわれると暗黒の未来なんてこない気がする。

「パソコンは道具。例えば大工さんにとってのトンカチやカナヅチ。毎日毎日使っていると、愛着がわいてくる。道具だと思わなきゃ、先へ進めないよ。道具だから、もっと便利にしようといろいろがんばって開発するわけでしょ」

じゃあ、誰もがパソコンを使いこなし、パソコンが生活必需品になる時代が来るんだ。

「でも、いつまでも道具のままじゃやっぱりダメですよ。標準化、というのかな、あんまりあたり前になってしまうと価値の分散が起こって、大きな進歩がなくなってしまう。う〜ん、音楽をたとえにとってみるとよくわかると思うんだけど、今の音楽界って新しい動きというものがないでしょ。ロックが生まれてパンクが生まれて、と大きな動きが今まであったのに、ニューサイケだとかニューパンク、ニューロック、とかみんな過去の焼き直しばっかり。ロックにもいい曲が、ジャズにいい曲がそれぞれあるけど、これってただ単に価値が分散しているだけ。CDが全盛といったって、わざわざCDで出さなきゃいけないアルバムがないですよ。音楽界は今、〝標準化〟のまっただ中だと思うんです。このままいくと、新しいおもちゃを買ってもらえない子供みたいに、欲求不満がたまってしまうんじゃないかな」

じゃあそうならないためには、どうすればいいんだろう。

「えーと、道具としてのパソコンが発達していくでしょ。今はまだだめだけど、そのうちスゴイ高性能なプリンタが出てきて、漫画だってパソコンで描けるようになるかもしれない。そうなったときの子供たちは、クレヨンや絵の具と同じように、パソコンでお絵かきをすると思うんです。そうしたらきっと誰かが、クレヨンで絵を描くことを子供たちがしなくなるから、パソコンはよくない、なんて言いだすはず。でもね、人間って何かをなくさずには進歩していかないと思いませんか？　クレヨンで描く喜びをなくしたくない、と大人は考えるわけだけど、それは大人の考え。子供はなくしませんよ、得るばっかり。過去にこだわって、なくすことを恐れるのが大人で、子供には過去はないですよ。ようは、なくしたものを忘れなきゃいいんです」

大人がまず、パソコンの良さ、楽しさを知って、パソコンを使いこなせる未来を来させなきゃいけないわけだ。

「パソコンという新しいおもちゃが手に入ったところの今、今しかないんです。今を逃すと手遅れ。今こそ大人はもっとパソコンと遊んでほしいな。仕事で使うためだけでも、パソコンはどんどん進化していくはずです。でもそれだけじゃ、さっき言った標準化が進むだけ。楽しまなきゃあ。パソコンで遊ぶんですよ。わけのわからない使い方でもいいから、とにかくパソコンの楽しさを大人が知る。パソコンをバカにできて、シャレでパソコンを使える人がいれば嬉しいな。そういう人がいる限り、パソコンの未来は明かるいよ」

⬆いがらしさんのお弟子さんが作ったぼのぼのアニメーション。マシンはPC-9801VMを使っている。

どういうわけか昔から漫画家になると信じてた

いやぁ、なんかすごいインタビューになってきたなぁ。いがらしさんってホントにパソコンが好きなんだ。

「今だからこんなに落ちついてパソコンの未来なんかしゃべってるけど、パソコンを買った当時はもう夢中でした。逆上してた(笑)。本当は僕ってアキっぽいんですよ。続いているのは、漫画だけ。でもパソコンは長続きしそうだな。車も危ない。あれも買ったらのめり込みそうだから、まだ免許も取ってません(笑)。漫画が続いているのは、マイナス思考なんです。ほかにできるものがないから、漫画家をやってる」

というと、いがらしさんはずーっと漫画を描き続けてきたのかな。

「印刷屋さんで6年間働いてました。その期間中、必ず15分遅刻して出社してたんですよ。早い話、その会社にいたくなかったわけで、くだらないこだわりを持ってた。遅刻することでプライドを保っていたんです。仕事はちゃんとしていたからクビにはならなかったけど、イヤな社員だったろうな。僕が社長だったら絶対に使わない(笑)。漫画家という職業以外、僕にとっては何年働こうが、正社員だろうが、アルバイトだったわけ。僕は漫画家になるんだぞ、というこだわりがあったんですよ」

そこまで漫画家にこだわったのには、何か理由があるんだろうか。

「もちろん、漫画描くことが好きだったんですけど、漫画家にだけはなれると思ってた。なぜか自信がありました。人の漫画を見て、こんな作品でも食べていけるんだ、だから僕も食べていけるぞ、つまり僕は漫画家になれる！　こんな三段論法が自信の裏づけだったんですけどね(笑)。『ぼのぼの』を描く前は、敗者の美学、滅びの美学に酔ってましたね。そういう年齢だったのかな。人の痛いところばかりを突いていた。『ネ暗トピア』がいい例ですよ。でもアキちゃった。僕ってアキっぽいでしょ、だから今度は人の気持ちのいい所を突きたくなって、それでぼのぼのを描き始めたわけです。ぼのぼのっていうのは、いろんなものなくしてしまった大人のための、パソコンと同じひとつのおもちゃなんです」

でもアキっぽいわりに、漫画家にアキてないのはどうしてだろう。

「アキっぽいですよ。アキなきゃだめなんです。売れなくなるまで描き続ける人もいるけど、僕はその前にアキるだろうな。漫画家っていうのは、描きたい作品と、描かなきゃいけない作品とがあるんです。このふたつが同じならベストだけど、そううまくはいかないものでね。ぼのぼのは描かなきゃいけない作品でした、僕にとっては。描きたい作品のほうは、ウケるかどうか心配で手をつけていないんですけど。でね、その両方を力の限り続けてちゃいけないんです。それは自分を消耗するだけ。マイルス・デイビスというミュージシャンがいいこと言ってますよ。ひとつのことをやり過ぎると次のことをやるパワーが失われる、てね。そのとおりだと思う。ひとつのことを10のうち8までやるくらいなら次のことを7までやればいいんです。10のうち9も10もやるのは単なる自己満足。燃えつきてしまうなんて、死ぬ間際でも遅くないでしょ。僕もいずれ漫画家にアキるときが来ると思うから、というより来なきゃ困るんだけど、そうしたら今度はゲームデザイナーになりたいな。そうして大ヒットゲームを作ったりしてね。そうじゃなきゃ、単行本が200万部も売れるような作品を描いて華々しく引退、印税で土地を買って豪邸を建てようかな」

えっ⁉　もう引退なんてことを考えてるわけだ。漫画をやめるんだろうか。

「引退はまだ考えてませんよ。まだアキてないもの。ただ、引退するときのことをアレコレ想像すると楽しいんだよね、暗いかなぁ(笑)。漫画家ってただ描くだけじゃだめ。自分をアピールさせるためのプランをたてなきゃいけないんです。そして、世の中のバイオリズムをつかむことが必要。世の中は今、何が欲しいのか、何を求めているのか、を知らなきゃ描いた作品は受け入れてもらえない。アンテナを立てて、いろいろな情報をキャッチする必要があるわけです。例えば今の漫画界はゲーム化した作品がヒットしている。『ドラゴンボール』とか、ほとんど内容はゲームと同じでしょ。友情とか愛は記号でしかない。同じ友情でも、『聖闘士星矢(セイントセイヤ)』と『巨人の星』じゃ違いますよね。今の漫画の友情や愛は感動しない。もちろんこれは少年誌に限ったことですけど。こんなふうにアンテナを張りめぐらすわけで、苦手な人もいるみたい。だけど僕はこの作業が楽しくてしょうがないから、まだ続けます」

パソコンは大人のための楽しいおもちゃなのだ!

パソコンの未来は明かるい、てことだけど、どんな風に明かるいのか、ちょっと聞いてみよう。

「今、いろいろなジャンルからパソコンに参入しているけど、これが楽しみ。パソコン、特にパソコンゲームでしかこんな現象は見られないから。昔は映画もそうだったんだけど……。今、世の中の頂上にいると思うんですよ、パソコンは。互換性って問題はあるけど、かえってテンデンバラバラのほうが全体像が見えないからおもしろいかもね。まぁ、ビジネス面からいえば統一されたほうが便利なんだけど」

そのうち、ゲームとビジネス、というか、遊びと仕事でマシンが分かれたりするかもしれないしなぁ。

「とにかく、進歩がすごく速いんですよ。〝器〟の移り変わりが激しいのは、パソコンくらいでしょ。漫画なんて、紙にペンで描くのは50年前からおんなじ。悪い紙でも誰も文句言わない。一生懸命描き込んでも、悪い紙に印刷されたらただの黒、なんてことも日常茶飯事。漫画家は大人というか、いいかげんというか文句言わない(笑)。でもこのいいかげんさが、漫画業界を支えてきた原動力なんですよ。ヒット作が出る➡すぐにコピーされる➡そのコピーがウケる➡新しい流れになる。これで漫画は進歩してきた。いわば、ソフトだけで動いてきたわけです」

今のパソコンゲームは、マシンの性能にあわせてソフトを作る。つまり、マシンが先行してソフトはその後ろを追いかけている状態なわけだ。そのマシンがすごい速さで進歩していくので、ソフトがアタフタして必死で追いつこうとしている、とこういうことかな。

「今、パソコンの主導権を握っているのって技術面の人たちでしょ。ソフトが主導権を握らないとねェ。ちょっと難しいかもしれないけど、そうしないと未来はバラ色じゃなくなっちゃう。ビジネス面は標準化してもいいんです。ゲーム面が常に新しい動きを求める体制であれば、パソコンは人間にとっていつも新鮮なおもちゃでいられるわけ。そうなれば、日常に欠かせない道具で、しかも新しい驚きを与え続けてくれる、そんな素晴らしい存在になると思うんですよ。正直な話、ゲームデザインはそのうちやってみたいなぁ、ホント」

いやー、本当に奥の深いインタビューでした。パソコンの未来はバラ色、ぜひそうなってほしい。バラ色になってほしいから、だからいがらしさんには、絶対にゲームデザインにチャレンジしてもらいたい。チャレンジしてもらいたいったら。

みなさん、大いにパソコンと遊ぼうね

インタビューが終わったとき、仙台はすっかり夜だった。でもしっかりおみやげを買うため町を探索。いがらしさん、また来ますね!!

プロシリーズ第2弾 名探偵推理アドベンチャーに挑戦!!

先月号で、プロのマッパーにチャレンジしたプロシリーズの第2弾は、プロの私立探偵。本格推理アドベンチャーゲーム『マンハッタン・レクイエム』に、プロの探偵に挑戦してもらい、そのコツを聞いてみた。

プロの私立探偵ゲームと出合う!

推理アドベンチャーゲームに欠かせない存在といったら、それは何といっても私立探偵だ。シャーロック・ホームズも、エラリー・クイーンも、金田一耕助も、明智小五郎も、有名な推理小説のヒーローはみんな私立探偵。ゲームの世界でも、それは同じこと。

そこでプロシリーズ第2弾は、プロの私立探偵(?)に推理アドベンチャーゲームをプレイしてもらうことにした。

プレイするゲームは人気の『マンハッタン・レクイエム』に決めていたのだが、問題は私立探偵だ。ゲームをしてくれる人がいるかなぁ、とそれが心配だった。でもそこは顔の広〜いログインン編集部、うってつけの人をちゃんとみつけたのだ。

その私立探偵は、テレビにもレギュラー出演したことのある柏木章吾氏。さっそく千代田区の事務所へおじゃますることにした。

ところで、一口に私立探偵というけれど、いったい本当の私立探偵の人たちはどんな仕事をしているのだろう。あんまりよく知らない人が多いと思う。編集部だって知らなかった。だって、まさかこの平和国日本で、銃を片手に悪人どもをバッサバッサなんて小説みたいな私立探偵がいるとは思えないものね。で、まずはそこのところを柏木さんに聞いてみた。それによると——私立探偵にもいろいろと種類があり、損害保険会社の下調べをする私立探偵、会社の信用調査をする私立探偵など調査対象もまちまち。その中でやはり多いのが、柏木さんのように、普通の人から調査を依頼される私立探偵だ。依頼される内容の主なものは、家出人捜査と浮気調査。でもすべてに共通しているのは、とにかく歩いて歩いて歩きまわって情報を得るということ。私立探偵とは、忍耐力が必要な職業なのだ。

今回柏木さんにプレイしてもらう、『マン・レク』もコツコツと地道に情報を集めることが、ゲームをクリアーする早道。こいつはうまくいきそうだ、とさっそくプレイしてもらうことにした。

コンピュータゲームは一度もやったことないからなぁ、と最初は心配そうだった柏木さん。どうやら、コンピュータゲームのイメージは、アクションとシューティングだけだったらしい。ゲームのやり方の説明を聞いているうちに、興味がわいてきたようだ。

プレイした人はよくわかると思うが、『マン・レク』というのはけっこう時間のかかるゲーム。昼間だと仕事の都合もあるから、ということで、マシンごと柏木さんにお貸しして、次の日また取材することにした。じっくりと、時間をかけてゲームに取り組んでもらおうというわけ。

柏木さんは、小型カメラに録音機などいろいろな小物を駆使して調査することで、私立探偵業界では有名な人。スパイ映画も顔負けの小道具がたくさんあると聞いていたので、明日はその取材もさせてもらうことにした。

う〜ん、明日が楽しみ。

プロの私立探偵事件に乗り出す!

次の日の柏木さんの第一声は、いやー、よくできたゲームですねェ、というものだった。けっこう楽しんでもらえたようだ。

私立探偵というのは、前にも言ったけど、とにかく足を使って情報を集めることが大切。でも、実際に調査しに行く前に必ずやらなければいけないのが、事前調査というやつだ。だから、ゲームを始める前にやったことは、ゲームについていた手紙をよく読むことだという。どういう径路で依頼が自分にきたのか、依頼人はどんな人物なのか、調査対象(このゲームの場合は被害者のサラ・シールズ)の経歴、趣味、性格などをキチンと知っておかなければいけない。プロの私立探偵は、ゲームの説明書も読まずにプレイするなんてことはしないのだ。なるほど。

で、事前に知るべきことがすべてわかったら次は、依頼人の話を聞く。『マン・レク』だと、依頼人はジャドだから、ジャドの事務所へ行くわけ。事前調査でわからなかった、被害者の友人関係や警察からの情報、現場の証拠品などが手に入るかもしれない。

本当にこれ以上もう手に入る情報がないとわかったら、ここでやっと聞き込みに行く。とにかく、実際に動くまでには十分すぎるほどの調査をすることが大切なのだ。ゲームでは調査費というものは関係ないけど、本当の私立探偵が何日も何日も調査に時間をかけていたら、依頼人はすぐに大金を使ってしまうことになる。そこで、柏木さんは、無駄な時間をなくすためにも、下調べに力を入れるそうだ。

聞き込みに出てから重要なことは、人の話をウノミにしないこと。依頼人と敵対関係にある人とか、被害者に特別な感情を持ってるような人の話は、好き嫌いが多分に入っていることがある。あくまで私立探偵には、第三者としての冷静な視点が必要なのだ。

また、話を聞く人の顔をよくみておくことも大切。目線をそらしたり、いいよどんだときは、同じ質問を何回もするのだ。ゲームでは、相手の表情まではわからないから、言葉遣いのひとつひとつをチェックしたほうがいいだろう。本当に知らない人なら、その人は知らないよ、というけれど、何かをかくしてるような人は、その人がどうかしたんですか、とか、感情的な答えが返ってくることが多い。

こうやって関係者の聞き込みを続ければ、そのうち被害者を取り巻く人間関係というものが見えてくるだろう。

ということろで、やっぱり!日じゃあ事件解決、とはいかず、柏木さんの調査は打ち切り。残念! でも柏木さんの本当の調査について聞いてみよう。

左下のグラフは、調査を開始してすぐのもの。まずは聞き込みを優先しているので、人間関係の項目だけが低い。とにかく最初は、知ることのできる情報をできる限り手に入れることが大切なのだ。情報不足というのが一番困るという。上は、真剣にゲームに取り組む柏木章吾私立探偵。

プロの私立探偵 企業秘密を明かす

このゲームが、本当の依頼なら、まず関係者ひとりひとりを24時間張り込む、と柏木さん。もちろん、これはゲームと同じように、基本的下調べと聞き込みをすませてからの話だ。

足を使っての調査をして、だいたいの事実関係がわかってきたら、そのときに推理をする。といっても、調査の間も無駄な時間をなくすようにしなければいけないので、聞き込みに行く順番などはよく考えるべき。ゲームでも、被害者のサラのことをあまりよく知らないような人からよりは、親しい友人、たとえば勤務先の上役、恋人、ルームメイトから聞き込みを始めたほうが、無駄がない。ということだ。

手あたりしだいに話を聞いていけばいいかもしれないが、よっぽど金持ちの依頼人じゃない限り、途中でクビになってしまう。総あたりでゲームを解くのは、プロの私立探偵の手口じゃない、ということだぞ。

で、張り込みだが、このときに柏木さんご自慢の小道具が大活躍する。顔写真を撮る、会話を録音する、尾行する、ビデオに収める、といったことをすべてこなしてくれる私立探偵の力強い味方だ。だからゲームのように、調査の途中で関係者のゆくえがわからなくなることは、まずないそうだ。

映画の小道具じゃない 実戦で使う本物なのだ

➡手前にあるのはビデオを編集する機械。そして奥に並んでいるのがパソコン。データのうまい管理が重要なのだ。

➡これはすべてカメラ。相手に気づかれることなくシャッターを切る。
⬇腰に装着して、話をしながらパチリ！

⬇銃のホルダーを利用して無線機を装備したところ。上着を着ればまるでわからない。
⬅はずしてみるとこうなる。けっこう重い。

一見電卓だが、実はこれもマイク。計算もできるから、机に置いてあっても不思議じゃない。

これは、テレビの刑事ものでおなじみの車につける発信装置だ。車の下にくっつけていても、遠目にはわからない。

公衆電話での会話を聞く装置。並んでいるふりをして、相手の電話に接触させるだけで、話していることが全部わかるのだ。

これはマイク。コンセントにさしておけば、24時間フル活動する。

電話線のコネクト部分につければ、会話をすべて聞くことができる小型マイク。

ボールペン型マイクでちゃんと字も書ける。スパイ映画みたいだ。

プロの私立探偵 捜査のコツを伝授

本当の依頼なら、24時間の張り込みがあたり前、ということだけど、私立探偵というのは警官とは違うから、仕事上の制約が多いと思う。そのへんのことを、詳しく聞いてみた。

日本では私立探偵というのは、'88年2月29日までだったら、誰でも簡単になれたんだそうだ。早い話、僕は今日から探偵だ、といって看板をあげればそれでＯＫ。まぁ、依頼人が来るかどうかは別問題だけど。はっきりいって、日本の私立探偵の中にはウサンクサイ人も多く、全体のイメージはあんまりよろしくなかった。

だからこそ調査にこだわるのだ。誰にでもなれる、つまりは何の権限もないということ。きちんとした証拠がないと、依頼人も納得しない。それに万が一裁判ざたになったときも、これだけちゃんとした裏づけがあります、といえるだけの資料があるのとないのとでは大きく違うわけだ。

本当の私立探偵は、シャーロック・ホームズや金田一耕助と違い、推理よりも情報と証拠がキメ手。どちらかというと、昔あったテレビ番組『スパイ大作戦』の登場人物の姿に近いという。時には変装もするし、人の話を秘密裏に録音したりもする。調査されている人間に、何も気づかれずに仕事をしなければいけないのだ。

人のプライバシーを探る仕事だから、悪用しようと思えばいくらでもできるのが私立探偵という職業。誰にでもなれるうえに、何の権限もないんじゃ一般の人のイメージする私立探偵像が、なんかこうジメジメしているのも当然なことだ。そこで柏木さんの所属する探偵協会では、私立探偵を社団法人にするためにここ10年以上がんばってきたという。そのかいがあって、今年の３月１日からは社団法人として認可されている。

社団法人になるとどうなったか。まず、私立探偵になるのに試験が必要となり、怪しげな人はおいそれと受からなくなる。それに、警察の仕事に正式に協力するようになるので、今までなかった権限が少し与えられるようになったのだ。

といって柏木さんの仕事がそんなに変化したわけじゃあない。ただ、中国残留孤児調査の協力とか、社会保険の不正受け取り人調査などの、公的調査が今後増えるくらいだ。もちろん、この公的調査は無償で協力するそうだ。

それに、仕事の内容が少し増えても、捜査方法自体に変化はない、とのこと。それまでと同じように、情報と証拠が大切。というよりは、公的に情報を求められるから今まで以上にキチンとしたものにしなければいけない。

これまでだって、パソコンを使ってデータを処理してきたが、もっともっとデータ量は増えていく一方。今は大っぴらに調査ができる部分が増えているからだ。『マン・レク』をやってみた第一声が、よくできたゲームだなぁ、というのは本当の私立探偵の調査の仕方を考えているからなんですよ、と柏木さん。社団法人になってからは特にだけど、依頼人と調査する相手とのトラブルというのは、私立探偵にとってはご法度。だから、私立探偵が腕力にうったえる、なんてことは絶対にあり得ないことなんだそうだ。

口の重い証人はぶんなぐり、襲いかかる悪をぶっとばし、というのは小説や映画の中だけ。『マン・レク』をやっていて、主人公はただ歩きまわっているだけでツマンない、と思ってた人、けっこういるんじゃないかな？ あれは、現実の私立探偵の姿に近いらしいぞ。

と、長々と忙しい柏木さんの時間をさいてもらったが、このへんで、読者に、プロの私立探偵の立場から推理アドベンチャーをクリアーするコツを教えてもらおう。

「とにかく、地道な作業だけど、足で情報を集めること、これにつきます」

とのこと。４ヵ条にまとめて下に載せたので、大いに参考にしてください。今月も、ベンキョーになりましたね。

柏木章吾 プロフィール

R探偵協会本部本部長。昭和18年生まれ。修験道行者の父の後を継いで自分も修験道行者となり、占いの道場の管長でもある。徹底した科学調査で、とかく暗くみられがちな私立探偵業界に新風を巻き起こした。現代書林から『愛の探偵術』という著書が発行されているほか、雑誌、テレビで活躍中。

⬆これも大切な小道具。マイクをしかけて目的の家の中に入れたり、公園のベンチに忘れ物のように置いておいたりする。古ぼけているところがミソ。

1.捜査する前の情報収集を大切に
2.依頼人からの情報を十分に得ろ
3.不信な証言は何度でも聞き直せ
4.推理するのは情報を集めてから

以上を守れば必ず事件は解決だ!

MSX2版
井手洋介名人の実戦麻雀発表記念インタビュー

井手洋介の麻雀半生記

MSX2版の、『井手洋介名人の実戦麻雀』が、発売となりました。そこで、ログインは、井手名人に直接アタック！
麻雀にまつわる、いろいろな話をうかがって、明日への麻雀生活に生かそうと、思いました。

このインタビュー記事を読むと
①麻雀に強くなれる
②麻雀に対する事情通になれる
③人生の指針になる
そして……
④麻雀に対する認識が新たになる！

⬆パック・イン・ビデオから発売中。メガロムのカートリッジソフト。お値段は6,800円となっております。

やっぱり麻雀むずかしい

高校1年生のときのこと。悪い仲間とかいっちゃうと失礼だが、ま、遊び人というか、先進的というか、そういう連中から麻雀の洗礼を受けた。井手名人のことじゃないですよ。今こうして原稿を書いている、ログイン編集部の某編集者の身の上話です。

それから、およそ10年――とサバを読んじゃいけないな、およそ10数年、なんやかやと麻雀は自分の周辺について回ってきております。今でこそ忙しいので、卓を囲む機会も1ヵ月に1回あるかなし、というようなペースだけれど、覚えたてで、勝てるようになってきたころは、毎日のようにやってたなあ。うーん、ろくなもんじゃないな。

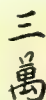
麻雀が、ある意味合いでは、性(しょう)に合ってたというか、早い話が好きなんですよね、きっと。今でも、もちろん。そうなると、ついついもってしまうのが、自分の麻雀に対する哲学。持論。理念。あー、大げさな話。

どんな趣味でも仕事でも、3年続けてみると、ひとまわり、だいたい身につくもの。そうなると、自分の考え方が、良きにつけ悪しきにつけ固まってくる。それが言葉を換えていえば、自信ということになるのでしょーか？

その持論、なーかなか自分でチェックはしにくいものですよ。ほっておいたら、ただのガンコ者に成りさがっちまう。どうすればよろしい？　誰かにブッツけてみるのがよろしいですね。かねがね、そう思っております。

おおおおお チャンスである

お話は、ワープいたしまして。

ある晴れた冬の日。ソフトの発表会がありました。『井手洋介名人の実戦麻雀』のMSX2版の発表会。ほほう。井手洋介名人も、おいでになるんですって。ほほほう。ここで、公私混同大作戦が始まる。席の質疑応答のときに、ついでに麻雀のことについて聞いちゃえばいいんでないかい？　よーし、ということで、当日、わーっと井手名人に質問をあびせかけました。やはり、トップの人に話をうかがうのは、お勉強になるなあ――それが感想ですね。

世の麻雀ファンにフィードバック

結論から先に言ってしまって申しわけありませんが、ほんとうに、井手名人とお話できて、勉強になりました。その感触を読者のみなさんにフィードバックさせていただくために、新たに日を設けていただいてインタビューを敢行したという結果が、この記事と、そういうわけなのでありました。

名人の麻雀に関するいろいろなお話、どうぞお読みくださいませ(と、いよいよ本編ですな)。

インタビューのきっかけを、まず、アーケードゲームに求めました。すると、出てきた話題がジャンピュータのことでした……。

井手　ジャンピュータが、5、6年前なんですかねぇ。100円入れてやりましたけど、あんまりおもしろいとは思わなかったわけです。何ていうか、本当の麻雀とのあまりの違いっていうのかな。点数というものがきちっと出てこなかったし。こういうものを作るときに、なぜ、我々のようなプロに相談がないのか？　と同時に、我々に相談することも気がつかないくらいに我々はマイナーな存在であるのかと感じたのです。

井手洋介の麻雀半生記

ソフトの発表会の模様

この記事の、そもそものきっかけが、パック・イン・ビデオで行なわれた発表会。そこで、井手名人のお話に感銘(?)を受け、深く追究してやろーと決意した。何でも、プロの世界において、トップといわれる人に話をうかがうのは、おもしろいことだと思った。おもしろい、という言い方は多少失礼かもしれないが、そう思った。何かを極めるっていうのは、本当にむずかしい。井手名人のそのときの真剣な対応で、感じましたです。

ログイン　うーん。

井手　つまり麻雀ぐらいだったら、自分たちでもできるんだって。おそらく開発グループの中で一番麻雀に詳しい人間かなんかにまかせておけばってね。

ログイン　それは、確かにあったと思いますね。

井手　だから、不本意でしたね。そういったのが、だんだん積み重なっていたとき、まぁ、昨年ですが——。

ログイン　麻雀ソフトのお話があった。

井手　ええ、たまたま話があってね。とある出版社の社長から突然電話がかかってきて、「今、わたしのところに、あるファミコンソフトの開発メーカーが来ている」(注：井手洋介名人の実戦麻雀は、ファミコン版が最初である。メーカーは、カプコン)。

ログイン　ほう。ファミコンでは遊んでいらっしゃいましたか？

井手　知ってるファミコンソフトといえば、スーパーマリオブラザーズぐらいでした(笑)。

ログイン　ははは。

井手　その社長が、そういう内容（つまり麻雀ソフト)なら、彼がいいんじゃないかと推薦してくれたわけです。今となっては、本当に感激していますよ。それまでは、こっちのほうに、つまりプロのほうにはまわってこなかったんですから。

ログイン　やっぱり、選ばれた理由っていうのは、若手の最右翼だから、でしょうかね？

井手　そうでしょうね。そしてまあ、その方向性っていうのが、自分の世界にとどまらずに(麻雀を)広げていこうというボクですから(笑)。その方向性をちゃんと——。

ログイン　認めてくれた！

井手　ええ、見ていてくれたわけでしょうね。

このソフトが誕生するまでには、いくつかの偶然が上手に重なって事が運んでいったんです、とおっしゃる名人。メーカーとの打ち合わせの段になり、

井手　会った瞬間から言ったんです。名前だけを貸すんだったら、この話はなかったことにしてください！

ログイン　ほおっ。それは、逆に、メーカーとしては心強かったんではないでしょうか？

井手　ま、その担当者は、その意気を感じてくれたワケですけど。でも、その先にね、いろいろあったんです。

何があったかというと……井手名人は、あくまでも競技麻雀を基礎としたソフトを出したかった。しかし、当初は、メーカー側は別の形の麻雀ソフトを意図していた。そこで、井手名人は主張したわけです。

井手　麻雀っていうのは、どういった楽しみ方もできる。ピラミッドの底辺においてはね。でも、その頂点には、競技麻雀ってものをスタンダード化してくれないことには、麻雀界、麻雀のメジャー化は不可能であるってね。ゴルフには、尾崎、青木がいる。野球にはプロ野球がある。将棋でもそう。まだ認められてはいないかもしれないけれど、麻雀のプロ界がスタンダードであって、民間的ではそれに準拠する、というのが麻雀のメジャー化ではないか、と。ソフトの内容から、プロっていうのはこういうスタイルでやっているんだ、というのが、どこか前面に出てこなくてはならないんだ、と思って形にしてやったんですけどね。

かのソフトのシステム構成は、このような深い意味から生まれていたわけです。名前だけを借すのではなく、麻雀のシーンを変えるきっかけを作り出す手段として、生まれてきた。井手名人は、そこまで考えていたのです。

競技麻雀を強く押し出す

⬆単なる麻雀ソフトにとどまらず、競技麻雀の足場を固めるソフトにすべく、自分の主張をアピール。認められて、このソフトが誕生。

井手洋介：東京大学卒業。プロフィール紹介の冊子には、異色のプロ雀士と書かれているが、"異色"とは思えない。自然にプロ麻雀の世界に入り込んできた、静かなるつわもの、とでもいうべきか!?　プロとして10年目になる。

第一歩のこと 強い麻雀のこと

もうすこし、ソフトを作るきっかけのお話が続きます。

井手 ボクとしては、そうやってつっぱったんです。こちらも内容に口を突っ込みますよって。ということの逆をいえば、金銭的なことはひとこともいわなかった。お金の問題じゃないんですよ。今までそういう呼びかけがなかったのに、呼びかけてくれた。こっちはそれを待っていたわけですよね。

ログイン すごいですね！

井手 ファミコン（パソコンもですけどもね）は、家庭に浸透している。ボクのターゲットというのが、家庭であったわけです。おとなよりも家庭なんですよ。おとなたちは、完全に既成概念にとらわれた麻雀のイメージを持っている（麻雀をギャンブルの対象としてしか見ていない）。で、そのイメージをくつがえす一番の方法は、すでにイメージを持っている人の頭を変えるのはなかなかむずかしいですからね。それよりは、今までイメージを持っていない人に新しいイメージをつくらせていったほうが早い、というわけです。

とにかく、井手名人の考え方というのは、いかに麻雀をメジャーに、将棋や囲碁のようなニュアンスの広がりを持つ競技に押し上げるか、ということから始まっている。その意志は、強い。

ログイン じゃあ、新しい芽を育てるための、革命みたいなものなんですね。

インフレ麻雀の功罪

⬆時間のあまりないときには、サイクルの早い、インフレ麻雀が好まれるが、それだとどうしてもギャンブル・運ということになってしまう。

井手 ええ、そうなんです。極端なことをいうとね。

いろいろなローカルルールを知りたいサラリーマンのためにという意見を乗り越えて、家庭の子供たちに麻雀のスタンダード的なものを覚えてもらう。競技麻雀を元にしたものを。

ログイン じゃ、ちょっと競技麻雀というものについて質問します。えーと、当然、ドラはあるわけですよね。

井手 ええ、あります。

ログイン 裏ドラはあるんですか？

井手 裏ドラはないです。一発もないです。最初のドラだけですね、あとは原則として何も増えない。

ログイン アリアリになるわけですね。

井手 はい。このソフトの名人リーグ戦が、ほぼそうなんですが。ようするにアガったところで一翻あればよいということで。あと、タイトル戦によってルールがちがうんですけどね。たとえば最高位戦の場合、プロだけ集まってやるものだと、それにさらに加えて、ノーテン罰符までなくなっちゃうわけです。アガリ以外のところでは点棒は動かさないわけです。最高位戦以外の場合はノーテン罰符はありますが。

ログイン ようするに、その人の技術が最高に盛り込まれるというか——。

井手 やっぱり、かなり盛り込まれてきますね。そのルールでボクらがアマチュアとやったときは、ボクらが勝てる確率は、どんどんどんどん高くなると（笑）、そのようなルールになっているわけです。

ログイン アマチュアとプロのちがいは運がどうだ実力がどうだとか、いろいろいわれますけど、アマチュアとプロの一番大きな差っていうのは、どこなんでしょうか？

井手 どのへんのところまでをプロというかによってちがうんですけどね。ボク自身考えることは、単なる技術面じゃないと思うんですが。まあ、技術面からいってみましょう。プロってのは、向上心の度合がアマチュアとはちがう。もし、負けたら、次にその人にどうやったら勝てるかってことを、わりと早い時間に考えて、何度も続けて負けたりしない。プロってのはそこがちがう、ちがうべきだと思ってますけどね。

ログイン うーん。それが最も大きな開きだと思います。が、やっぱり、運という要素もありますよね。

井手 はい。そこはどうしようもない。が、長い目で見れば、運なんてものは均等になっていくはずですからね。

ログイン なるほど。それで、プロのリーグ戦はたくさん試合があるわけなんですねえ？

白地はきれいに染まる

⬆今の大学生、サラリーマンとは別の麻雀世代が出現する可能性は十分にあるはずである。

井手 48試合です。まあ、それだって運はありますけど。だから、そのあとは、技術プラス、精神的なもの。いかに体調を保つとかね。名人戦の決勝の前には、ちょっと旅立って、とか。

ログイン へえ、やっぱり、そこまでやられるんですねー。

井手 （プロは）麻雀以外で調整しているわけです。

ログイン 技術面と精神面、ご自分の中での割合……割合ってもので決められるものじゃないとは思いますが、いかかでしょう？

井手 将棋でいうとね、谷川浩司さん（谷川王位）がね、数年前にね、これから強くなるったって、せいぜい香（きょう）１枚分ぐらいだって、という言い方をしたことがありましたね。香車１枚分……だから、だから強さはある程度までいっちゃったら——逆にその差はとても大きな差なんですが——その先は、差はだんだん少なくなってくる。そこからの差というのは、そんなに勝敗には影響しないような差でしかないと思うんですよ。

ログイン　あとは精神力。そこに上乗せの精神力。

井手　そうですね。読みなんてのは、どれだけ他の人の動きをちゃんと見てるか。そういう部分に影響されますから、それはちゃんと見てるだけの集中力を維持する精神力を持たないといけないわけですよ。だから、いかにピリピリしていられるか、あるいは、自分の力を相手にコンスタントにいくら出せるかっていう部分で勉強しなくちゃならない。こっちの気が抜けたときにあっさり負けるというときがありますから。ボクも、生まれて初めてなんですけど、学生相手の大会で4ラスを喰らいましてね。

ログイン　は？

井手　前の日に飲んだくれて、ほとんど寝ずに行ったんですよ。大会で4回ラストだってことは1回もなかったんですけどね。しかも、学生相手でレベルが低いんですよ。最初はどうってこともないラスだったんですけどね、2回目の段階で、そんなに自分が調子がよくないってわかっていながら、オーラスで2着のときに無理にトップを取りにいって、それで振り込んでラスになって。そうすると3回目から気持ちが乗らなくなってくるんですよ。まぁいいやって打ち方になってくるとね、まあいいやで当たるわけなんですよ。ついてないときだと。4回目なんてのは、どうやったって、どうにもならないんですよね。

ログイン　ショックでしたか⁉

井手　ショックじゃなくて、甘いなあと思っただけです。自分が。

ログイン　そういうこともあるんですねー。

井手　だから、本当に怖いな、と思いましたね。なめちゃいけないな、と。

ログイン　どういう相手でも、きっちりと打たなくてはならない。それとあと、自分のコンディションの維持。

井手　そう。そういうことですね。やっぱり、すぐにいいかげんになっちゃうのは、自分の精神が充実していないから、いいかげんになっちゃうわけです。きちっとシビアに気持ちを維持していかなければいけないなと。

ログイン　プロとしては……。

井手　そうですよね、当然。みっともないですからね、そういうこと。

名人にしてそうなのか、と思いました。気のゆるみは怖いなと痛感。

油断してるとプロでも!?

⬆プロでも、まちがいはあるのです。大切なのはそのあとのフォロー。そこですな、そこ。くさってたってしょうがない。次の機会に、ね。

ログイン　では、素人さんは、どういうところに気を付ければよいのですか。

井手　がまんの仕方が、プロとアマとでは明らかにちがいます。もっと具体的に言いますと、麻雀はアガりにいくゲームだと思っているのがまちがいで、麻雀はアガらせないゲームなんです。

ログイン　はあっ。

井手　実際の麻雀っていうのは、4人が最低8局やるわけですよね。ってことは、半荘1回のうちに2局以下なんですよ、アガれるのは。単純確率として。流局が入るかもしれないから、平均的には1人アガるのは2局以下ということになりますよね。で、それを考えていたら、振り込みさえしなければ、自分がきちっと2局アガっていれば、負けるわけはないです。なぜ負けるかっていうと、振り込むから負けるんです。ではなぜ振り込むかっていうと、自分がアガろうとしてやってるからでしょ？　人をアガらせまいとしてやってて振り込む人はめったにいないわけでして。欲しい牌をポンさせないとか、そういったことを含めて、自分を守ってりゃあ、そんなに負けるものじゃないです。一般の人は、毎回毎回アガろうと思ってやっている。その割合が上手になるごとに減ってくるんですが、それよりもさらに減ってくるのが、強い人、プロの麻雀というわけです。

ログイン　フーッ。インフレ麻雀を打ってる人に、そういう感覚はないでしょうね。

井手　ええ、ないでしょう。そんな麻雀をやるならば、こっちもビシビシ行かないとしょうがないですよ。

まだまだ、いろいろとお話をうかがったわけですが、誌面が尽きました。あと、麻雀で強くなるためのコツとしては、負けてクヤシイならがまんしなさい。それが最終的なポイントですね！　だそうです。うっしっし。は？　何がうっしっしかと？　いえいえ、実は麻雀に関する私の持論が、振り込みを少なく・負けない麻雀、だったのです。井手名人と意見が合っちゃったなぁ。プロになろうかなぁ。うっしっし。さて、冗談はこのくらいにして、

競技麻雀を母体として、麻雀をメジャーにしたい！最終目的は、NHKで麻雀講座が開かれること！　これが井手名人の目標なのです。

国際科学技術娯楽年間

ログインのスタッフが中心となって提唱している国際科学技術娯楽年間(WASTED)とは、とかくマジメな分野に利用されがちの科学技術を、もっと娯楽のために使おうぜという主張であり、運動であり、情熱そのものである。なんか大げさに聞こえるかもしれないけど、よーするに、私たちの明日をより楽しいものにしようネンてかんじ。

個人でビデオをあやつれる時代

PROFILE

ミュージシャンとしてはみなさんご存知のとおり。デザイナーとしては、坂本龍一などのアルバムジャケットや矢野顕子のコンサートの美術、そしてYMOなどのプロモーションビデオのディレクターとしても有名である。

ミュージシャン&グラフィックデザイナーの

立花ハジメさんの巻

ミュージシャンとしての立花さんは知れわたっているが、デザイナーとしての立花さんも、すっげえ偉大なのだ。ビデオを作ってらっしゃるしね。だから一緒に次世代のグラフィック&ビデオツールについて考えてもらったぞ。

理想が実現グラフィックツール

グラフィックツールというのは、けっこういろんな種類がでてきた。今度はそれを動かしたいと思う。でもコンピュータだけのアニメーションって、心もとないところあるし、できたらビデオとあわせてなんかしたいような気もする。そんな人って最近多いと思う。音楽の世界でプロとアマの使うものが近づいていったように、今度はビデオの世界で素人が遊べる時代が来る予感がする。そのためにはコンピュータは何をすればよくて、どんなソフトが必要なのか。そんなことを中心に、グラフィックツールに関するアレコレを立花ハジメさんと考えよう。

ログイン　立花さんはミュージックビデオを作る時とか、いわゆるグラフィックデザインですね、紙の上でやる、そういうものにコンピュータを作ってらっしゃいますよね。その時にこんなソフトが今あったらなあ、と思うものがあったら教えてください。

立花　それがね、つい昨日まで理想のソフトがあったんだけどさ、そういうものが出ちゃったんだよね。アメリカのソフトでマッキントッシュ用なんだけど、アドビのイラストレーターってやつなんだけど、知ってる。

ログイン　ラフスケッチとかをスキャナで取り込んで、それをちょっとなぞればきれいに製図みたいなものが作れるという、アレですね。レーザーディスクで出力すると、曲線が美しく描けるんですよね。コンピュータがやったようには見えない仕上がりという噂の。

立花さんの4枚目のソロアルバム「太陽さん」のジャケットデザイン。たくさんちりばめられた色とりどりの正円も、手で描くのは大変だ。コンピュータを使えばローテートでパラパラッとできちゃうけどね。便利。

立花　そう。これはすごいよね。たとえばログインのロゴタイプなんて作ろうとすると、手作業でやったら大変だけど、このソフトなら簡単なラフスケッチを描いて、取り込んで、その線をなぞるとできちゃうんだもんね。オレなんかさ、ロットリング引くの苦手だし、1日かかってやっと円を描いたって、ボトッとインクが落ちたりしちゃうんだよ。この時間が節約できるだけでもすごいよね。

ログイン　あとはいいレーザープリンタが発売されればバッチリですね。

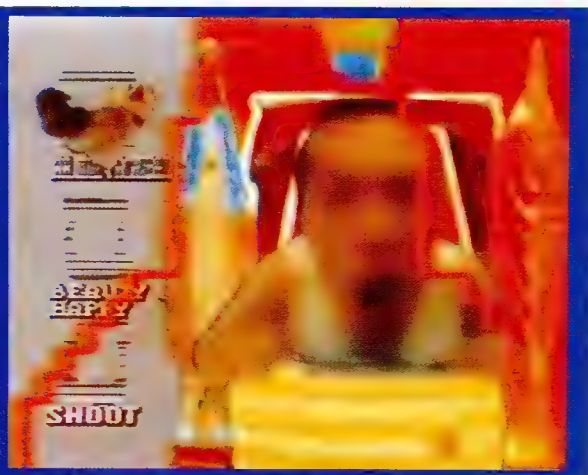
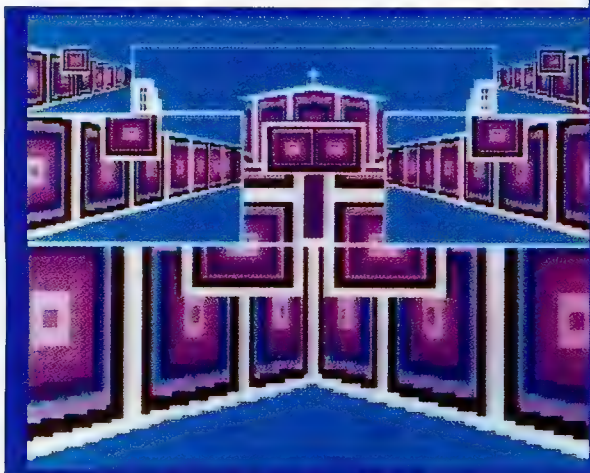
立花　こういうソフトがでてきて、はじめて絵を描くことができるようになった人ってたくさんいると思うよ。

ひとりひとりがビデオを作る

ログイン　では次に、ビデオを作る時に、こんなことをしてほしいというソフトはありますか?

立花　ソフトもそうなんだけどさ、ま

近未来コンセプトソフト

⬇これはべつになにかの商業的な目的で作ったものではなくて、いわゆる"習作"ってやつですね。こういうのを作るのにも、うんと高いスタジオとかにこもらないとダメなわけ。

⬆アルバム『ビューティ・アンド・ハッピー』の中の"SHOOT"という曲のためのビデオクリップ。もちろん監督は立花さん。コンサートのビデオパンフレット（！）にも入ってたっけね

ずハードで、キチンとしたビデオの信号が出せるものがほしいね。モニターで見てた画面とビデオにおとした時の画面があまりにもちがうからさ、ガックリきちゃうよね。

ログイン　なるほど、今のパソコンはビデオと一緒に使うってことが、ほとんど考えられていませんからね。

立花　まあ、最初っからなんでもできるパソコンなんて絶対無理だから、ビデオやりたい人には、その人に必要なハードなりソフトを買ってきてくっつけられるといいんじゃない。安くなきゃもちろん意味ないけどさ。

ログイン　そういうハードがあるとすると、どんなソフトが欲しいですか？

立花　まずフェアライトCVIみたいに、描いた絵を上下左右にスクロールさせる機能だよね。どういう画面がビデオっぽいかっていうと、やっぱりスクロールしてるとか、ほらガクガクガクッていう、いかにもフレーム編集しましたっていう動きがあるじゃない。ああいうことはできないとね。スクロールなんてさ、MSXのグラフィックツールのおまけの機能として入ってるくらいだから、やろうと思えば簡単だと思うんだよ。それからグロウね。ビデオって、ようするにモニターの発光体を通して映像を見ているわけでしょ。だから色数が増えるのもいいけれど、黒地に赤でなにか描いて、その赤い部分がピカピカとグロウして光ってたらいいじゃない。ビデオならではの絵だよね。

ログイン　本気でやれば、フェアライトみたいに高価なマシンじゃなくても、今のパソコンで十分できますよね。

立花　こんな簡単なことなのにさ、今、やろうと思ったら、すごい編集機器のそろったスタジオ行ってさ、それでも絵とかは描くようにできてないから、結局テロップで一生懸命になって線引いたり、バカみたいだよね。

ログイン　だからとりあえず今言った機能みたいのがパソコンであれば……。

立花　うん、というか、僕にはそういう機能が必要だけど、他のビデオアーティストはちがうもの欲しがると思うしさ、さっき言ったみたいに、ソフトも必要な機能を後から買い足せるようなシステムにしてほしいよね。

ログイン　ワッとたくさんでてほしいですよね。

立花　そのためには、サラリーマンとかが、名刺のかわりに自分と会社のプロモーションビデオを作るようになるといいね。今でこそ、冗談に聞こえる話だけど、ひとむかし前には計算機つき腕時計なんか冗談だったんだからね。

立花さんの最新作がこれ。なんと書かずの天才漫画家江口寿史さんのイラスト集についているレリーフレコードなのだ。もちろん音もでる。このイラスト集の装丁も立花さんの手によるものなのだ。

国際科学技術娯楽年間特別連載

知るとためになる最先端シリーズ

核融合ロケットの巻

核融合。なんという魅力的な響きなんでありましょうか。しかもロケット。うーん、ちびっちゃう。こんな研究をしている人が日本にもいらっしゃったとは！　というわけで、九州大学の中島先生にお話をうかがうため、鹿野隊長ひきいる取材班は九州へと飛び立ったのであった。いやあ、さすが九州。飛んでた飛んでた、核融合ロケットがバンバン飛んでましたよ、というのはウソですが、酒はうまかった。魚もよかったな。これからは核融合だと思ったぜい！

文・取材/鹿野司

核融合の研究はすごーく大事なのだ

核融合というと、なぜか地味ってかんじがするよね。かつては、今でいうハイテクの代名詞みたいなかんじで人気があったんだけど、どうも最近あまりパッとしないんだな。

しかし、核融合の研究って、本当はガンガン進めてほしい分野なんだよね。地球の環境のためにも、宇宙に進出するためにも、未来の人類にとって核融合は必要不可欠な技術だもの。

というわけで、核融合の研究ほど、優秀な人材を多く求めている分野はないといっていいくらいだけど、この地味さかげんが、どうも足をひっぱっているところがある。

でも、実際には核融合にはまだやるべき面白い研究がたくさんあるんだし、もっと多くの人が興味を持てばいいのに……なんてことを最近考えていたんだ（3月号のオールザット参照）。

そんなおりもおり、とある新聞で、九州大学で、核融合ロケットのシミュレーションが行なわれている、というニュースを読んだのだった。

この種の研究は、欧米ではけっこうあるけど、日本でも取り組んでいる人がいたとは。……ってわけで、早速我われは取材におもむいたのだった。

この人は、九州大学総合理工学研究科の中島秀紀助教授。まったく気さくな人で、厚かましく押しかけた我われ取材班を、わざわざ空港に迎えに来てくれるわ、太宰府まで案内してくれるわで、ほんとうに恐縮してしまったのだ。どうも、中島先生、その節はお世話になりました。

それにしても、ぼくがいちばん興味をもったのは、中島さんが、どうして核融合ロケットの研究を、やろうと思うにいたったかってことだった。

日本では、こういった、話がSFよりになる研究をする人が、少ない傾向がある。それがなぜ、中島さんはこういった研究に取り組んだのか？

実は、中島さんは、以前からいろいろな形の炉の設計にかかわってきた人で、核融合の利用方法をいつも考えてきたのだそうだ。

核融合というと、発電をすぐ思い浮かべちゃうんだけど、本当はもっといろいろな使い方がある。

たとえば、中性子をたくさん出すタイプの炉を作って、物理の研究に役立てたり、高レベル放射性廃棄物を無害化したり、という使い方もあるわけだ。

つまり、核融合ロケットも、核融合をどう利用したら面白いだろうか、という研究の一環として出てきたテーマなのだ。

サーディンヘッド号に関するアレやコレ

で、核融合ロケットというのは、どんなものだろうか。

これは、ようするに自分のうしろで核融合爆発を起こして、その反動で前に飛ぼうという宇宙船のことだ。

ちなみに、核融合反応は、小型の燃料ペレットに、強力なレーザーを当てることで引き起こす。

こういうと、けっこうむちゃな感じがするかもしれないけど、爆発の規模がごく小さければ、決して非現実的な

日本の、いや世界の未来をしょってたつ中島先生だ。それにしても九州大学は広いぜ

ものじゃない。
たとえば、自動車のエンジンでだって、ガソリンの小爆発の繰り返しで動いているんだもんね。だから、小さな核融合爆発を繰り返して進むロケットがあったって不思議はないわけだ。
そんでまあ、核融合ロケットというと、〝ダイダロス〞計画ってのが、わりと有名だから、聞いたことのある人も多いと思う。これは､太陽系から5.9光年はなれたバーナード星まで、ダイダロス号という無人核融合ロケットを飛ばそうという、気宇壮大なプロジェクトなのだ。
ただ、これはあまりにも規模が大きいので、現在の技術の素直な延長としては、ちょっと考えにくい。
これにかわって、規模は太陽系内の旅行に限られるんだけど、現在の技術の延長上（場合によっては、今すぐでもできる）で作ることができる核融合宇宙船というのがある。
これはローレンス・リバモア研究所のR•ハイデという人のアイデアで、その格好が下のイラストだ。
ダイダロス号の形は、ロケットのまわりに、巨大なガスタンクのような燃料タンクをいくつもつけた、グラマラスなプロポーションをしているんだけど、それにくらべると、ずいぶん細っこい感じがする。しかし、これでも全長200メートルほどある。
これなら、月から火星まで特急便で9日しかかからない。今の化学燃料ロケットでは、片道2年近くかかることを考えると、比較にならない速さだ。
イラストのいちばん前にあるのがペイロードで、これはまあどんな形でもいい。円筒でも球でも円錐でも、好きなデザインが選べる。
そのうしろにある四角い板状のものは、レーザーの冷却用の放熱板だ。つまり、この四角の支柱部分が、レーザー発射管になっている。
なんでこんなにバカでかい放熱板がいるのかというと、真空中の放熱は、放射冷却だけなので、とにかく面積を使わなければならないからだ。
このすぐうしろに、燃料ペレットをたくわえ､うしろへ発射する部分がある。
そしてさらにうしろには燃料が爆発を起こす、スラストチェンバーがある。その磁場が核爆発をソフトに受けとめ、推力に変換するわけだ。
う〜ん。ペイロードを円錐にして、放熱板をホネホネ状にすると、まるで魚のホネみたいな格好になるな。よし、それでは、この宇宙船を〝サーディンヘッド（鰯（いわし）の頭）〞号と命名しよう。
さて、それではサーディンヘッド号の推進プロセスを紹介しよう。

① まず、はじめに、宇宙船の後方に向かって、直径数センチ以下の大きさの、燃料ペレットが発射される。

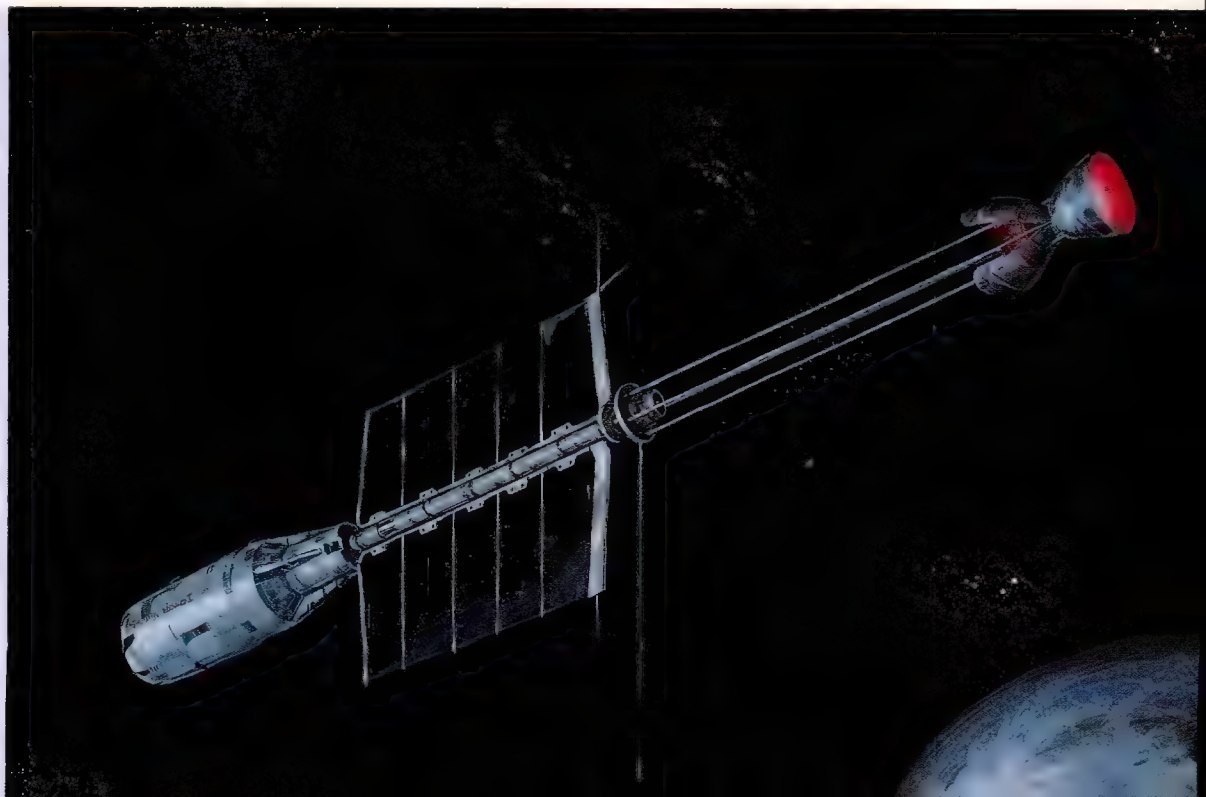
② このペレットが、スラストチェンバーの部分にくると、高エネルギーレーザーが発射されて、核融合爆発が起こる。

③ そして、その爆発をスラストチェンバーの超伝導マグネットで作った磁場で受けとめ、推進力にする。

④ このとき爆発のエネルギーの一部を、誘導コイルなどにたくわえて、次のレーザーなどのエネルギーにする。

⑤ ①にもどる。

とまあ、こんな具合。
レーザーは2台使って、それぞれ毎秒50回ずつ発射する。つまり、1秒間に100回のペースでマイクロ水爆を爆発させるわけだ。

これがそのハイデさんとかいう人の考えた核融合ロケットだ。こんなSFじみた世界は、もうすぐそこ。3丁目の角のおとうふ屋さんのところまで来ているのだ。

中島さんは、この宇宙船のアイデアを下敷きに、スラストチェンバーの改良と、ペレットの研究を行なっている。中島さんによれば、このタイプの宇宙船の重要な部分は、レーザーとスラストチェンバーの磁場と、ペレットの形の3つだそうだ。

この3つが十分な性能を出せれば、いつでも宇宙船を作ることができる。

このうち、2つはすでに十分手の届く範囲にある。

まず、スラストチェンバーの磁場は17.5テスラ（1テスラ＝1,000ガウス）で、このていどの磁場をつくる超伝導マグネットは、すでに技術的に可能になっている。

また、レーザーは2メガジュールの出力が必要だけど、これもやろうと思えば作れる範囲の技術なんだよね。実際、ロスアラモスでは、数メガジュール級のレーザーを作るオーロラ計画があるくらいだ。

問題は、核融合を起こす燃料ペレットにある。

ハイデの論文では、2メガのレーザーを使って核爆発を起こし、2,000メガジュールのエネルギーを取り出すってことになっているんだけど、これが難しいんだよね。

中島さんが計算したところでは、2メガジュールじゃ核融合反応が起きなくて、40メガジュールくらいが必要になる。しかもその結果得られるのが、せいぜい100メガジュールのエネルギーなのだ。

これはどうやら、ペレットの形に秘密がありそうなんだよね。このデザインひとつで、核融合反応の起こる効率というのは大きく違ってくるからだ。

ところが、ハイデの論文には、このペレットの形は出てこない。なぜなら、これはSDIの研究とからんできちゃう問題だからなんだよね。

そらでた！ SDI!
必ずでてくるんだよ

日本では、基本的にはSDIについてよくいうひとって、あんまりいない。とくに、SDIはナンセンスだっていう報道が多いよね。

その内容は、ビーム兵器の技術的な困難さとか、全体を統括するソフトウエアが検証不可能で使いものにならないこととか、技術的にバカげているというのがほとんどだ。

ぼく自身も、それはまったくそのとおりだと思うし、SDIなんてトンマなことは、とっととやめたらいいのにと

大学のコンピュータでシミュレートする中島先生の研究室の方々。セーケツな環境ね

思っている。

だけど、それにもかかわらず、アメリカではSDIの研究を続けている人が多い。それも、若手で実力バリバリの優秀な人がね。

たとえば、ソフトウエアの最高の才能を持った人たちが、SDIの研究をやっているわけだ。

その理由は、SDIも含めて、軍事研究には莫大な研究費が出るということと、どんなとんでもないことでも、好き勝手にやらせてくれるということなんだよね。

これって、才能豊かで優秀な研究者ほど、ものすごい魅力になるわけだ。

でも、だからといって非人道的な軍需技術の開発にタッチして、良心は痛まないのだろうか、なんて気がしないでもないでしょ（もちろんマッドサイエンティストは別にして）。

実は、SDI研究をしている人たちのほとんどは、自分のしていることが、戦争のための技術開発だなんて、これっぽっちも思っていないんだよね。そして、それはまったくそのとおりのことなんだ。

たとえば、X線レーザーがもしできれば、生物の細胞の内部まで、生きたまま映像化できる、究極のCTを作ることができる。今のCTの分解能は数ミリのオーダーだから、これができれば生命科学の分野で大革命が起こるだろう。

また、自由電子レーザーは、大出力で、波長を自由に変えられるレーザーで、これを使って、熱を使わない、レーザー光による科学反応が起こせる。こうすると、今までは合成できなかっ

見よ！　サーディンヘッド号の雄姿を！　本当にこういう形で作ってくれたらいいんだけどなー

たさまざまな物質が作れるようになって、これまた、産業界に与える影響は計り知れないだろう。

こういう技術って、SDIとは無関係に、これからの技術として魅力的だし、どんどん開発を行なうべきものなんだよね。

そして、SDIにタッチしている人は、便宜的にSDIのお金を使ってはいるけれど、本当はそういう立派なものを開発してるんだよ〜ん、なんて思っているんだろう。

もちろん、考え方の問題だから、それはそれで結構だろうけど、しかし、そういう人にとっても、軍需開発ってのは、かなり不利な点があるんだよね。

それは、軍需技術開発では、研究の成果を秘密にしなければならないということだ。

そうすると、研究に対するきちんとした評価が受けられないんだよね。いちばん大事なところは秘密にしなけりゃいけないんだから、ほかの人はその結果を検証することができない。

つまり、どんなにすごいことをやっても、その反響が返ってこなくなっちゃうわけだ。

科学、技術の進歩っていうのは、多くの人がひとつの問題を、いろいろな視点からつつきまわして、初めて可能になる。ある結果に対して、反響があれば、それが刺激になって、さらによりすぐれた研究につながる。

もちろん、ある天才が、ひとりでどんどんすごいことを成し遂げていくというケースも、歴史的にはたくさんある。たとえば、アインシュタインとかはそうだったよね。

だけど、科学・技術がすごく複雑化した現在では、天才といえども、ひとりでやれる事はそれほど多くない。今は、アインシュタインが活躍できたような、素朴な時代じゃなくなっているのだ。

だから、SDIの研究をやるってことは、科学・技術の進歩を進めるという点では、あんまり効率はよくないんだよね。

SDIってのは、レーガン大統領自身は、わりと脳天気に成功を信じているような気がするけど、実際のプロジェクトを考えたブレーンの人たちは、たぶん、マジで実現するとは思っていないだろう。

ただ、SDIを推進することで、科学技術の進歩をうながせるし、産業も大いに振興できる、という発想が根底にあると思う。

どうしてかというと、アメリカでは、軍需研究でひそかに開発して、発表と同時に世界市場を独占しちゃったものってけっこう多いんだよね。

なんといっても、IBMのコンピュータがそれだし、このほかにも原子炉とかジェット機とか、市場規模としてもデカイものが、確かに軍需技術開発から生まれている。

つまり、SDIの推進っていうのは、落ちぶれつつあるアメリカを救うための、隠しダマを用意しようって発想なんだよね。

このへんが、アメリカがSDIを推進しようとしている、真相なんだろう。

でも、日本って実は、この考え方に反論できる、ほとんど唯一の国のはずなんだ。

日本が現在、世界でトップレベルの技術力、生産力をもっているのは、決して軍需技術のおかげじゃなかった。ほかならぬ民間ベースのオープンな研究のおかげだったんだよね。

技術がこれだけ複雑になってくると、秘密主義で良い研究を行なうのは、ものすごく難しい。今の時代、軍需研究にたよってすぐれた技術を開発しようって発想は、はっきりいって時代遅れなんだよね。

だから、もっと民間ベースの共同研究開発プロジェクトをしましょうって提案すればいいんだよね。この発想ができるのは、日本だけなんだから。

たとえば、核融合の開発にしても、ここで紹介したサーディンヘッド号にしても、SDI規模の資金を、平和目的で、オープンな研究につぎ込めば、本当に、劇的に進歩するだろうにね。

願わくば、ぼくの生きている間に、核融合と核融合ロケットが実現しますように。

太宰府天満宮で未来に思いをはせる3人。左から中島先生、鹿野さん、ログイン編集部のバカ。

PC-88VAがバージョンアップ 噂の新傾向ソフトも同時発売だ

３月に発表になったPC-88VAの新型は、VA２とVA３の2タイプであった。VA３には最新の大容量フロッピーディスクがついたし、同時発売のソフトもかなりのニューコンセプトものなのである。

⬆これがVA3。FM音源やADPCMなどのサウンド関係が、とくに強化されているようである。

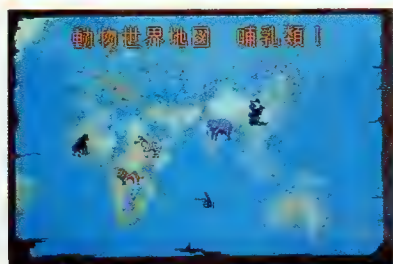
パソコンに限らず、新製品っていうのはいいものだ。新しモノ好きの心は新製品にときめく。この世に新製品が登場しなくなってしまったら、死んじゃったほーがマシだと思っているのは私だけではあるまい。

さて、生キガイのニューマシンをパソコンメーカー各社は毎年だしてくれる。NEC春の新作は、〝PC-88VA２〟と〝PC-88VA３〟だ。PC-88VAの改良版で、VA用のソフトはみんな動くようになっている。カックイー言葉でいうとアッパーコンパチブルなのだ。

では、おもな改良点をあげていくぞ。まずBASICが強化されてプログラム作成もラクになった。ステレオ６和音のFM音源とリズム音源。旧タイプの倍以上の音数だ。さらに、ADPCMのサンプリング機能も標準装備。そのほかに、『アニメフレーマー』や『POP-UP便利帳』『ネットアクセス（通信ソフト）』といったソフトが付いてくる。

そして新しモノ好きが泣いて喜びそうなのが、VA3に搭載される3.5インチ2TDタイプのフロッピーディスクだ。なんと１枚で9.3メガバイトの容量がある。今までの５インチ2HD9枚分のデータが収まってしまうのである。やってくれますわね。

とまあ、このようにVA2/VA３はたいそうパワーアップされているのであるが、さらに同時発売予定の別売ソフトにかなりの力がそそがれているので、そっちのほうも軽く説明しよう。

その名は『PI』。パーソナルインフォメーションツールの略なんだそうだ。カンタンに言うと、文字、グラフィック、音、プログラムをまとめて扱えるデータベースのことらしい。今までは別々に存在していたこれらのものを、ひと

カードをつないでデータベースができる

パーソナルインフォメーションツール『PI』のサンプルだ。世界地図の上の動物をマウスでクリックすると、その姿と説明が表示される。声も出るぞ。このくらいなら、作るのは楽チン。

つのデータベースにまとめてしまおうという試みなのである。

しごくアッサリと説明してしまったんだけど、これはとても新しくて革命的な考え方なのだ。本家は Macintosh の『ハイパーカード』。データベースのコンストラクションツールみたいなもので、自分がふだん使う情報（パーソナルインフォメーション)をMacの上でまとめることができるのだ。

ただの手帳や、よくあるデータベースと違うところは、文字、絵、音といった情報を自由に扱えて、プログラム（ハイパーカードではハイパートークという言語が使われる）しだいではかなり複雑な検索もできるところだ。たとえば、住所録なら、名前をクリックするとその人の顔がでたり、その人の声で自己紹介したり、自動的に電話をかけたりなんかができてしまうのである。

ハイパーカードはそれだけで何冊もの本が書けるくらい斬新で奥の深いものだ。VAの『PI』がハイパーカードほど使い手のあるものになるかどうか不明だが、グラフィック主体のデータベースを作るなら、MacよりもVAのほうが適しているかもしれない。

担当者の話によると、『PI』を利用してアドベンチャーゲームを作ってみるのもいいかもしれませんね、とのことであった。ひとつのカード（グラフィックや文字が書かれている）から次のカード、また次のカードと、連結していってひとつのストーリーにするのはとてもカンタンだ。データベースもそういう要領で作れる。やっぱり、パソコンの機能が良くなればなるほど、ソフトはカンタンで役に立つものが増えていくんでしょうね。いい傾向でございます。

⬆こちらはVA2。見た目はVAと同じだ。気になるお値段だが、VA2は298,000円。VA3は398,000円である。VA3の発売は6月の予定。入学祝いにひとつどーですかぁ、お客さん。

これが技術の進歩ってやつなんでしょうねえ

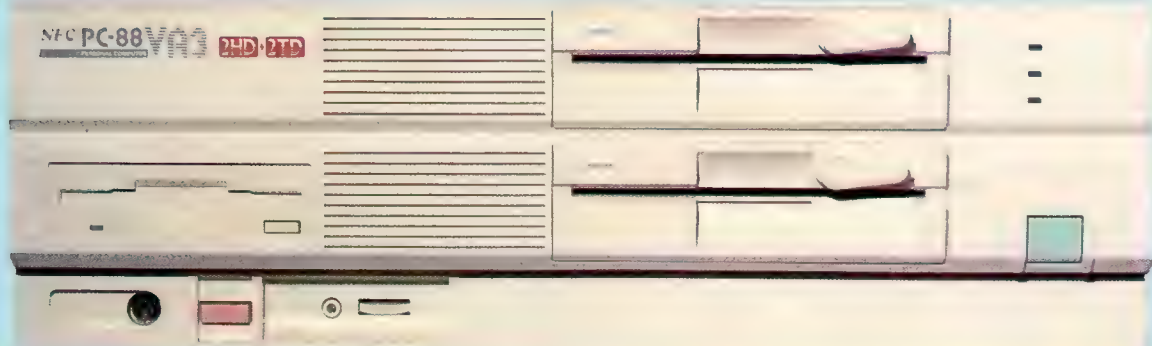
1枚のフロッピーに9.3メガバイトも入っちゃうってんだから、ピージョロジョロとカセットテープでロード、セーブしていた時代はもう先カンブリア紀くらい昔のことのように思えてくる。VA3には今までどおりの5インチフロッピーディスク2基のほか、この3.5インチFDがひとつのっかってくるのだ。データを食うグラフィックやサンプリングが売り物だけに、こういう大容量の入れものが必要になってくるというわけである。読み書きもかなり高速で、相当便利に使えるぞ。

それ以外にパソコンの進化を実感してしまうのが、VA2/VA3の新BASICだ。プルダウンメニューを使ったソフトがBASICでカンタンに作れてしまうのだ。時代の流れというものなのでしょうか。Macじゃあたりまえのプルダウンメニューも、自作ソフトでやろうと思ったらケッコーたいへん。これで、かっこいいメニューのソフトがどんどんできそうである。

本文ではちょっとしか触れなかったが、標準装備のサンプリング機能はADPCMで、サンプリング周波数は4キロヘルツから16キロヘルツだ。ADPCM専用のメモリを256キロバイト持っているので、最大128秒のサンプリングが可能。

グラフィックのほうは従来どおり。640×200ドットで65,536色表示可能だ。256色でよければ640×400ドットまで細かくできる。スプライトも最大256×256ドットのものが作れるぞ。

もっと詳しい話は、お店に行って聞いてみてちょーだいね。

⬆これがプルダウンメニューだ。見たことあるでしょ。BASICでこれができるのかあ。

サイバースペース

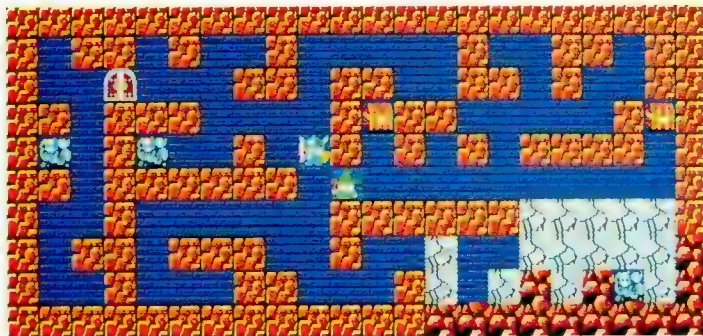
電脳空間RPG!!

この連載もついに3回目。堀井さんにシナリオを用意してもらうことになったし、プログラミングも進んでいるし、マシンも手に入れられそうだ。電脳空間RPGの実現を阻むものは、もはやなにもないのだ。

パソコン通信を道具にしてみんなで一緒にRPGをやろうというこの企画、まず最初にプログラミングの進み具合を説明しよう。画面写真を見てもらうとわかるけど、端末側ソフトをSunにも移植したのだ。これでSunを持ってる人も一緒に遊べる。よかった、よかった。といっても、ログインの読者でSunを持っている人はせいぜいひとりぐらいだろうから、喜ぶ人はそんなに多くないかもしれない。実はこれはホストのプログラムのデバッグ用に移植したものだ。

その成果でデバッグは順調に進み、チャットみたいな会話もできるようになった。なにか叫ぶと部屋中に声が聞こえるという仕掛けだ。これは戦闘中の合図や、遠くにいる人が敵か味方か識別するのに使ってもらう予定。このほかにパーティーが内輪(うちわ)で方針をゆっくり相談するために、ほかの人には聞こえないよう、そばにいる人に耳うちするモードも用意しようと思っている。

ようするにホストのプログラムのほうは、先月のこの記事で説明した〝迷路で鬼ごっこ〟をするにはほぼ十分なところまでできている。モンスターや魔法の処理はまだまだ未完成だけど、優秀なプログラマーが協力してくれることになったから完成はもう目の前だ。

シナリオの方はまだまだ形になっていないけど、なにしろ『ドラゴンクエスト』の堀井さんの作るものだから安心して期待してほしい。今ひとつ不安が残っていたホストマシンの確保もできそうだし、電脳空間RPGの実現にはもうなんの支障もない。期待して待っていてくれ。

▲これが今のところのマップ。ちょっと狭いけどみんなで遊べばこれぐらいで楽しめる。マップの大きさは1フロアあたり1000×1000ぐらいまでは広げられるから心配しないでね。

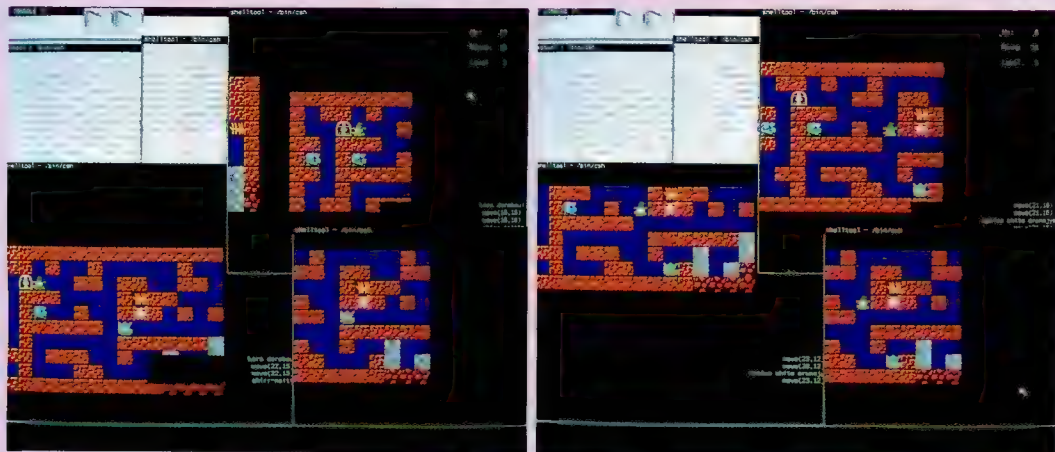
ネットワークRPG設立準備会

電脳空間RPGの実現に向けて、シナリオやシステムのアイデアを語り合うこの準備会。今月は150通ほどのお便りが集まった。しかもレポート用紙10枚なんていう力作ばかりだ。全部掲載したいところだけど、ページ数の関係でごく一部だけ紹介させていただく。

■隠れるのがおもしろい

〝隠れる〟というコマンドが欲しい。敵を発見したらすぐに隠れてみよう。隠れる前に敵に発見されてなければ、戦いは避けられる。でも敵の知性や嗅覚などの能力で発見された場合には、先制攻撃されて痛い目にあうから相手を見て使うことだ。盗賊は特殊能力として隠れた状態のまま動けることにしておけば、暗殺みたいなこともできる。

(大阪府　ペコちゃんくん)

隠れるというコマンドは、用事でちょっとネットから抜ける時にも便利。ダンジョンの中でポーズボタンを押して、自分以外みんな待たせておくわけにはいかない。ログアウト

◀Sunでテストプレイ中の画面写真だ。ウインドー毎にプレイヤーがいると思って見てほしい。よく見るとウインドー2個にはキャラクターが叫んだ声が表示されているぞ

したら洞窟のすみに隠れてぼーっとしてることにすれば、ひとりで歩いてる時でも通りがかりの敵なら気がつかないから安全だ。

■レベル自慢より倒した敵の自慢
アビリティーやレベルの数値の自慢をするんじゃあつまらない。オレは、こんなモンスターを倒したんだぜー、と言っていばったほうがよっぽど楽しい。学校で「昨日オレさー、ウルティマやってて……」と言ってプレイヤーが自慢するのより、ゲームの中で宿屋のおっさんに「オレのついさっきの活躍、聞いてよ」と言ってキャラクターが自慢するほうが聞いてておもしろい。そのモンスターの倒し方のヒントになるかもしれないからだ。そのためにもレベルやアビリティーの数値は、本人にもわからないほうがいい。(茨城県　杉野竜二)

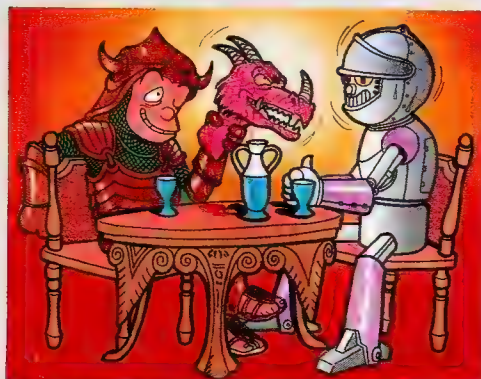
自慢するほうは楽しいけど、自慢されるほうはそんなにおもしろくない。自慢話に相槌を打つのは、コンピュータにやらせたほうがいいかもしれないね。レベルやアビリティーを隠すのは大賛成、身のほどしらずにいばるのは楽しいからね。

■山奥の小屋に隠遁生活
町にしか住めないんじゃつまらない。宝物が取られないようにダンジョンを作ってしまう魔法使いとか、山奥の小屋なんかにレベルの高い人がひとりで住んでいて、なにをしているかと思えば、ひそかに王様の座を狙っているとか。同じように山奥の小屋に住んでいても、単に王様に税金をとられたくないという人がいても、変化があっていい。
(神奈川県　高橋政晴)

これぐらいいろいろな人がいていろんなことができると、シナリオなしでも十分遊べそうだね。

■ゲームセンターにホストを！
ホストが1台しかなければ、どんなマシンを持ってきても100回線がせいぜい。それじゃ100万人のRPGにはならん。そこで全国のゲームセンターにホストをおいて、ホスト同士を回線でつなぐ。低レベルのダンジョンや田舎の村はそのホストに置く。そこに釣り合わないほど強いキャラクターが出てきたら、そのホストからよりレベルの高いホストに転送してやる。そこにはそこそこ大きな都市やハイレベルのダンジョンがあって、より強力なキャラクターはよりハイレベルのホストに転送してくれる。これをくりかえしていけば100万人のRPGになるぞ。
(東京都　太田昌孝)

うん、打倒NHKだ。1億人加入で受信料システム(？)だ。

さて、今月もアイデアを募集する。いいアイデアを送ってくれた人には優先的にテスト運用に参加してもらうかもしれないから、一番乗りの好きな人はがんばってほしい。誰もやったことがないことをやろうとしてるんだから苦労しなくちゃ!!

あて先　〒107　東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル　㈱アスキー　ログイン編集部"電脳空間RPG"係

今年もマツダはル・マンに行くぞ!

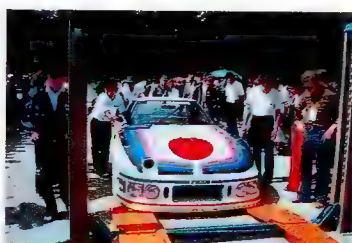
ル・マンに参戦しているマツダのマシンにログインのステッカーが貼られていることはみんなよーく知っているよネ! 今年もル・マンの時期が近づいてきた。世界の檜舞台での勝利を目標にしているマツダチームにログインは注目する。

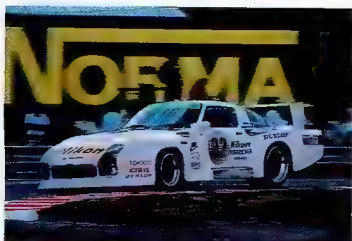
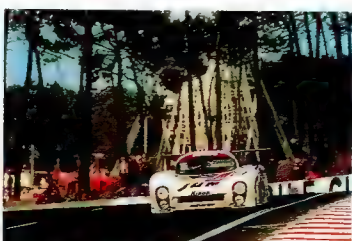
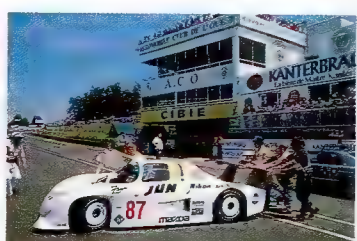
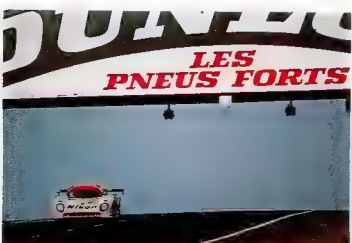
写真　マツダスピード/奥山和典/アドインターナショナル

24 HEURES DU MANS
11-12 JUIN 1988

1923年以来続けられてきた世界最大の自動車レース、ル・マン24時間耐久レースは途中大戦などで中断したものの今年の6月の開催で第56回を迎える。まる1日、24時間をぶっとおしで走り続ける世界最大最速最長の過酷なレースに、マツダは'74年以来参戦してきた。"常にル・マン"を目標に車を開発し、参戦してきたマツダチームに、ログインはおおいに感動。'84年のマシン、727C型にログインステッカーを貼って以来、ずっとマツダチームを応援し続けてきた。レースの結果は終わってみなければわからない。最後まで完走できない年もあった。しかし、ついに昨年は、日本車史上最高の総合7位!! IMSA-GTPクラスでの優勝を成しとげた。毎年世界中から50台以上のツワモノたちが集まり出走しながらも、24時間を最後まで走り切れるのは、せいぜい15台程度である。世界で一番長い時間をかけて速く遠くへ走りぬけなければならない、世界一難しい全力疾走をめざすマツダチームを、ログインは今年もめいっぱい応援する。みんなもマツダの走りに注目してくれるよーに。次号6月号では、今年のル・マンへ向けて調整を始めているマツダの国内レース参戦の模様を報告するつもりだ。みんな、マツダチームをヨロシクネ!!

マツダのル・マン挑戦のあゆみ

'74年、この年初めて参戦、車はシグマ MC74型。ドライバーは寺田陽次朗、岡本安弘、高橋晴邦。

'79年、RX-7 252i（IMSA・GTOクラス）エンジンはロータリー13B型、市販車を改造して参加。

'81年、253（IMSA・GTO）㊲㊳号車の2台エントリーとなる。㊲が10時間走行、完走はならず。

'82年、254（IMSA・GTX）㊷㊸の2台が走り、㊷号車が24時間で282周し、14位で完走した。

'83年、717C（グループC、Jrクラス）㊵㊶が2台共に完走、12位と18位。クラス優勝と2位を成す。

'84年、727C（C-2クラス）㊻号車20位㊼号車15位。2台共に完走。C-2クラスで6位と4位。

'85年、737C（C-2クラス）㊺が24位㊻が19位。クラス6位と3位で完走、24時間を走り切った。

'86年、新型757（IMSA・GTPクラス）13Gロータリー。ドライブシャフトのトラブルでリタイア。

'87年、昨年は201 202の2台が参加、202がクラス優勝。日本車史上最高の7位を成しとげた。

最新RPGのおい

世はグルメ時代。「腹にたまればいいのヨ」と、冷や飯に味噌汁をぶっかけて食べるような人はケーベツされてしまうのだ。RPGも同じ。そこで、ここにリッチな最新RPG8本を紹介し、それをいただくときの正しいマナー、より深く味わうための工夫など、よーく考えたい。RPGのお腹をグーグーガルガルいわせてお読みあそばしてくれィ。

イースII 失なわれた王国・終章

じっくりと味わうべき物語

昨年夏に大好評を博した『イース』に、いよいよ続編が登場する。倍以上に増やされたデータ、とくに会話データは数倍に増やされ、前作と密接につながったストーリーをフォロー。物語としての完成度が一層高まっている。

内容、大きさともに "I"を超えている!!

4月号の日本ファルコムの『イースII』の広告を見たファンの人は喜び、そして4月22日の発売日を心待ちにしているに違いない。しかし、その広告のボディーコピーをよーく読んで、フンフンとうなずいた人は、どれくらいいるだろうか？　そのボディーコピーとは、「イースは〝I〟と〝II〟でひとつの物語」、「前作は完結しながらも、多くの謎を残していた」うんぬんである。

つまり、〝I〟の開発の時点から〝II〟のシナリオまで考えられていた、ということ。いや、正確にいうと、〝I〟と〝II〟は1本のゲームとして作るにはあまりに大きすぎたため、〝I〟の開発の時点で2本のゲームに分割した、となる。同社が『ソーサリアン』を開発していた昨年の夏に、すでに〝II〟のプロトタイプをチラチラと見ていたログインの編集者にとっては、周知の事実なのである。

したがって、「〝I〟が売れたから〝II〟を作ろう」的な強引なストーリーの接続はない。また、2本に分けたことにより〝I〟をプレイしたファンの声を、〝II〟に反映させることもできた。そういったわけで、〝II〟のシナリオは人気ソフトの宿命である「前作を超えられるか？」といった課題は、難なくクリアーしているのである。

例えば村に住む人々などは、一度限り、ヒントを与えてくれる人、というのではなく、ゲームの進行に応じて会話のメッセージが変わるようにされたし、人間関係がゲーム展開に密接に関係してくるようにもされた。前作のサラとおばあさんの関係などとは、比べものにならないくらいだ。

また、ゲームとしては完結している〝I〟だが、明らかにされていない部分も多かった。だが、それもゲームの進行と同時に、次第に明らかになっていく。しっかりとメッセージを読んでいれば、〝I〟と〝II〟を貫くストーリーが見えてくるはずだ(メッセージを読まない人が多くて、と開発者の橋本さんは泣いていた!?)。しかし、今回はソフトの発売前でもあることだし、具体的なゲーム展開やメッセージの内容を書くのはひかえておく。

⬆〝I〟とは異なり、アウトドア部分の冒険も格段に多くなったぞ。

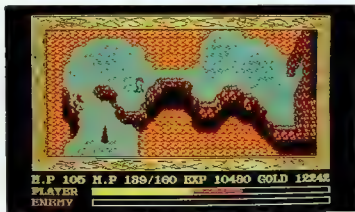
シナリオ的な内容が膨らんだのと同様に、グラフィックもまた一層パワーアップされた。

前作では多少狭いように思われたマップは2倍以上に拡大されたのだが、プレイヤーが歩き回るべきところは実に4倍近くに膨れ上がっている。これはどういうことかというと、建物の部分を2層構造にして、屋根の上を歩けるようにしたということだ。従来、建物や壁というものは、キャラクター単位で作られ、通路の部分しか歩けないようになっていた。つまり通路も壁も同じ面積比で作ると、画面上の半分は歩けない場所になっていたわけだ。

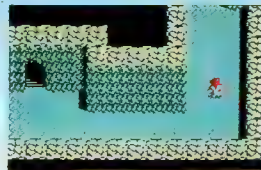
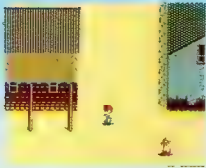
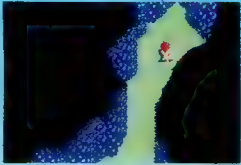
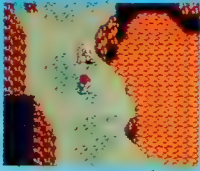
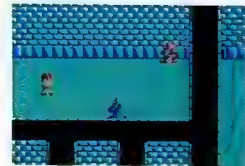
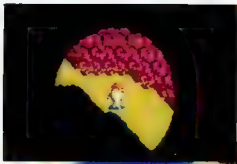
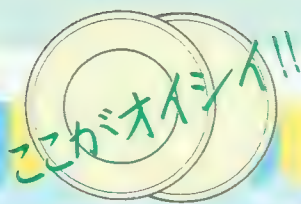
それが、それらの上を通れるようにしたことでデータ量は同じでもマップとしての広さを大きくできたのだ。その分、プレイヤーはマッピングに悩まされることになるかもしれないが。

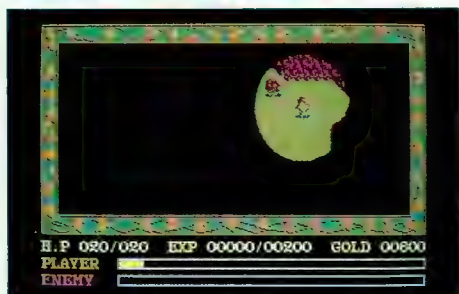
また、背景のグラフィックが〝I〟に劣らぬ出来栄えとなったことは、言うまでもない。

さらに、〝I〟で人気だったボスキャラも、新しいデザイン、新しい動きで用意されているから、アクションゲームファンは期待通りに楽しめること受け合いだ。同時に、レベルアップの限界が〝I〟ほど早くないから、より強く(レベルアップ)してから対決する、という道も、アクションの苦手な人には残されているぞ。

概容の説明はこれくらいにして、次ページからは開発者が教えてくれた見どころを紹介していこう。

⬆背景グラフィックも多様になった。マップが広い分、解くのは大変だと思うけどね。

イースIの舞台
エステリア

S.YUZULIHA

前作を凌ぐ演出テクニック&プログラム

イースI

⬆"I"の廃坑、つまり暗闇では自分の周囲しか照らさないスポット処理によってその先に潜む敵に対する緊張感を演出。

➡静止画である写真ではわからないが、この場面では静かに星が瞬いている。その光景はなかなか美しく、心安まるものがある。一時戦いを忘れて、ひと休みしたい。

イースII

⬅写真上の位置では、壁に阻まれて画面右側の状況は見えず、写真下の曲がり角まで来て初めてわかる。これがスポット処理に代わって採用された。ペイント処理とでもいおうか。

⬆手前の壁や床とは別に、窓の外がスクロール! 何気なしに通り過ぎてしまう、ただの通り道である廊下なのに、ここまで凝っているのだ。今回はこれだけしか紹介していないが、探せば演出に凝っているところが山ほどあるのだ。

ゲームをおもしろくする要素は、謎解きやアクションシーンばかりではない。魅力的なキャラクターや美しいグラフィックも重要な要素のひとつだろう。さらに大切なのが、これらをプレイヤーにどう見せるか、ということ。静止している時は美しいグラフィックやキャラも、動いている時がわやだったら、これはゲームとしてはいただけないものになってしまう。そうならないように技術的な裏づけの元に、シーンごとのムードを演出する。"I"での廃坑などがそうであったように、"II"でも随所に演出が光っている。だからこそ、知ら知らずのうちに、プレイヤーはゲームに引き込まれてしまうのだ。

どのように遊んでもイースはイースだ!

イース"I"から"II"へ受け継がれている、もっともイースらしい点というのはプレイヤーに対する親切さではないだろうか。そう、ゲームに登場する人物との会話によって次にやるべきこと、行くべき場所のヒントが得られ、誰でもが(100パーセントとはいわないまでも)ゲームエンドまで行けるようなゲームデザインだ。

ただ、"I"では舞台が少々狭かったせいもあって、"親切"というよりも、"易しい"と感じたプレイヤーが多かったのも事実。とはいえ、最近のゲームで、プレイヤー人口に占めるクリアー人口(?)の割合がこんなに高いゲームは珍しい。しかも、それが偶然ではなく意図したものであり、好評を博している、という点が"イースらしさ"であったわけだ。

今回の"II"の場合も、その"らしさ"は変わらない。が、今回は物語的な性格が強くなった分だけ、易しさよりも親切さといった印象を、強く感じるようになっている。

ゲームクリアーのための謎解きのヒントという意味ではなく、イースI、IIを貫く物語の謎を解くためのメッセ

◆デザイナーがお勧めする遊び方

ゲームの答えというものはメッセージにあるんですよ

日本ファルコム　**橋本昌哉**

——〝Ⅰ〟の開発時にすでに〝Ⅱ〟のシナリオがあったわけですけど、先に出した〝Ⅰ〟があんなに人気が出ちゃうと、〝Ⅱ〟にかけられる期待が大きすぎて大変だったんじゃない？

そう、〝Ⅱ〟は必ず〝Ⅰ〟を超えるものでなくちゃいけないという感じがありますからね。とくにイースではあの親切さ、人によっては簡単さともいうけど、は残したかったんです。でも、そうすると謎解きの難しさや多さの設定と矛盾するでしょう。そのあたりのバランス設定というのが難しかったですね。

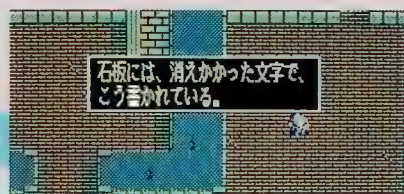
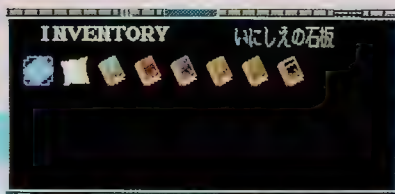
——今度はディスク４枚組ですけど、それだけのメモリをどこに使っているんですか？

グラフィックデータとメッセージデータが多いですね。マップデータは〝Ⅰ〟では壁の上部だったような、建物の屋根の上も歩けるようにして、うまく使いまわしてるんです。それよりもメッセージデータがすごい。〝Ⅰ〟の数倍はあるんじゃないですか。

——するとゲームを解くためには、メッセージを読むことが重要になっていると……。

そうです。ゲーマーって、けっこう読み飛ばすんですよね。〝Ⅰ〟でも、「ここがわからない」という質問を受けましたけど、その答えはすべてメッセージにあるものばかりなんです。〝Ⅱ〟が〝Ⅰ〟よりメッセージデータ量が多いということは、その必要性があるから多いわけです。ゲームを解くためだけじゃなく、〝Ⅰ〟から続くストーリーをわかってもらうためにも、よく読んでほしい。

——メッセージをしっかり読んで理解することが〝Ⅱ〟を楽しむコツね。

そうです。単にクリアーするのではなく、「何がどうなっているから、こうすればこうなる。あれは実はこうだったんだ」というストーリー上での因果関係を理解してプレイしてほしい。あせらず、ゆっくりと。

⬆上のような石板を手に入れ〝見る〟ようにすると、そこに文字が。このように、どんな謎でも必ずヒントはある。メッセージを読め！

ージ、物語そのものとしてのメッセージが、ゲームの展開に伴って流れるように語られてくるのだ！　そのメッセージデータ量たるや、〝Ⅰ〟の数倍！

もちろん、早解きを目指すプレイヤー諸君は、そのすべてを読む必要はない。イースの物語の全貌を知りたい人も、スピードに賭ける人も、どちらも満足できるというわけだ。

しかし、ログインとしてはじっくりとプレイするやり方を勧めたい。その物語を読んで楽しむため、という理由もあるが、そのほかに見るべき名所が多いからだ。左ページに挙げた窓の外の風景の移り変わりや先の見えない洞窟など、グラフィックの緻密さや美しさといった言葉だけでは言い表わせないいろいろな風景。それらを、時には余裕をもって眺めたり、時には期待感をもって扉に飛び込んだりと、ゲームの主人公になった気持ちで楽しむのだ。そうして進めば、おのずとストーリーが気になり始めて、メッセージを読む気にもなるし!?

そうそう、上の欄で橋本さんも言ってるけど、何かカベにブチ当たったら、それまでに得たメッセージをよ～く思い返してみること。〝Ⅰ〟でも〝Ⅱ〟でも、すべての答えはゲームの中にある！　これ、イースの常識なんだから。

オープニングデモにクビッたけ!

イースIIのデモって ビデオアニメなんだ

前半4ページがずいぶんとカタイ感じになってしまったので、ここらでちょっとひと休み、軽いノリでオープニングデモの話なんぞをしてみよう。語調も少し軽～くしてね。

オープニングデモの話と書いちゃったけど、日本ファルコムのゲームってあまりそれがないね。『ソーサリアン』、『イース』、『ドラスレファミリー』に、『太陽の神殿』、『ロマンシア』などなどと、どれを見てもオープニングはタイトル画面だけ。もっとも、どれも趣向を凝らした浮き上がらせ方(?)をしているし、『ザナドゥ』のようにデモプレイが始まるものはあるけど……。

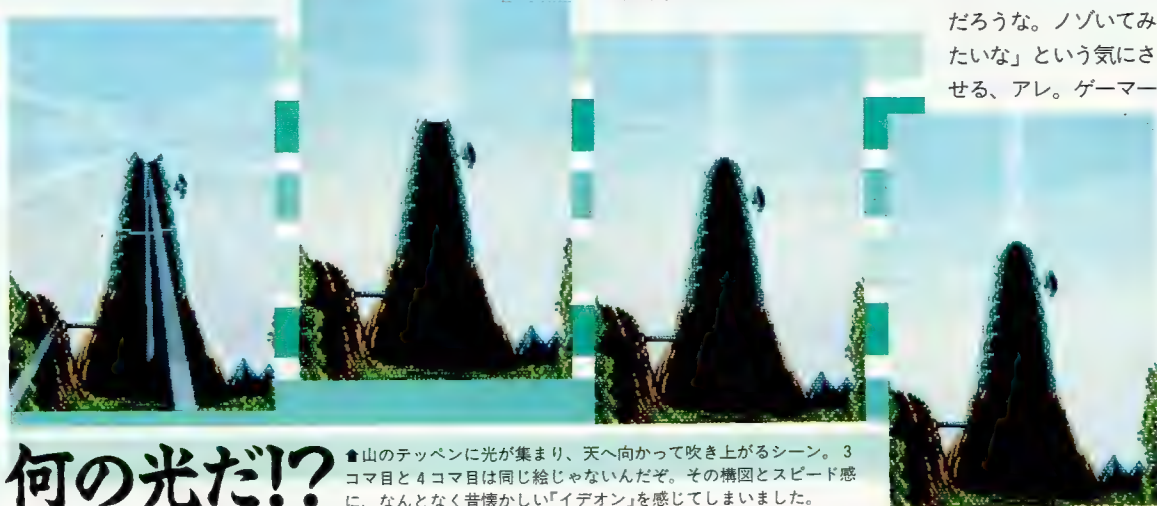
日本ファルコムのソフトのことはひとまず置いておくとして、最近のソフトって、オープニングや店頭デモにも力を入れるようになってきたよね。ログインのベスト・ヒット・ソフトウエア大賞のザ・チョイスに新設したデモディスク賞の『ルクソール』や『ヤシャ』など、その最たるもの。これはオープニングではなく店頭デモだから、商品としてのソフトの魅力を最大限に伝えるプロモーションビデオ的(ルクソール)なものでもあるし、ショップに立ち寄った不特定多数のゲームファンの関心を集めるための予告CF的(ヤシャ)なものでもあるわけだ。

プロモーションビデオ的なルクソールのデモは、ゲームストーリーの予告という面もあるが、それよりもスピード感あふれる2D、3Dシューティングシーンを前面に押し出している。ルクソールに限らず、アクションゲームのデモといえば、やはりその一番の魅力であるアクションシーンのデモプレイが一番よろしいというわけ。なんたって見る人にストレートに伝わるもんね。

ところが、アドベンチャーやRPG、シミュレーションでは、こうはいかない(「シミュレーションなんか、コンピュータ同士が戦ってるのを見ても、おもしろいとは思わないもん」というとシミュレーションファンからお叱りを受けるかしら)。

アドベンチャーやRPGなんて、ゲームをそのまま流したら、買う人が少なくなることは必至。そこで、映画の予告編のようなデモの必要が出てくるわけだ。一瞬、目を引きつける迫力のタイトルや意味深長なグラフィック、メッセージで、「本編はどうなっているんだろうな。ノゾいてみたいな」という気にさせる、アレ。ゲーマー

魔法使いがブッ飛ぶ!!

⬆魔法使いの前に浮かんだ不気味な紋章(?)がスーッと消えると、今度は魔法使いのからだが青白い光に包まれ、次の一瞬、光ったかと思うとスッ飛んでいく。まるで宇宙空間にいるモビルスーツが、気合いもろとも出力全開した瞬間をバーニア側から写したみたい。

何の光だ!?

⬆山のテッペンに光が集まり、天へ向かって吹き上がるシーン。3コマ目と4コマ目は同じ絵じゃないんだぞ。その構図とスピード感に、なんとなく昔懐かしい『イデオン』を感じてしまいました。

心をウズウズさせておいて、本編のゲームで「そうだったのくゎ！」と驚かせ、納得させられれば勝ちね。

でも、店頭デモではなく、買ったゲームのオープニングとなると、話は別。アクションゲームなら、店頭デモと同じでいいけど、RPGやアドベンチャーでは、予告編というわけにはいかない。それじゃ映画を観にいって、今から始まるヤツの予告を見せるってことになり、とってもマヌケ。オープニングデモといったら、やっぱりゲームの導入部の意味を持たせ、物語のプロローグを語っていなくちゃダメ。マニュアルを読まない人が多いから（？）、そーゆー人たちのためにも、事の発端と目的はオープニングで語るべきね。

その点、『技忍伝説』はスゴイ！　ディスク１枚をまるまる使って、主人公（プレイヤー）となる人の過去と現在、そして目的をキッチリ語っている。使用グラフィックも100枚を超えるというものすごさだ。これなどはマニュアルに何も書いていないから、画面を見ないと何をしていいかもわからない。だからみんな必ず一度は見るわけだ。ちょいと長すぎる気もするけど……。

で、遅ればせながらイースIIはというと、これがややこしい。オープニングも店頭デモも最後の部分が異なるだけで同じものなのだ。ひとことで言うと、予告編とプロローグの両方を混ぜてビデオクリップにした、という感じ。そうだ、アニメビデオのノリだ！

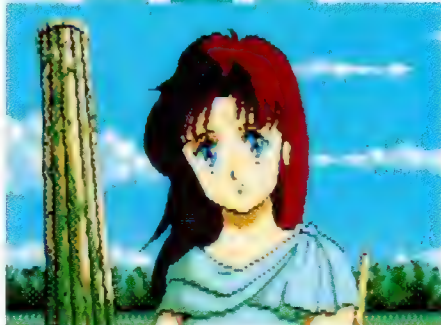
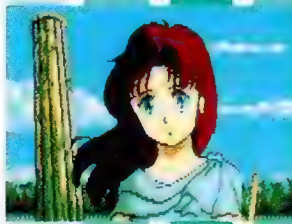
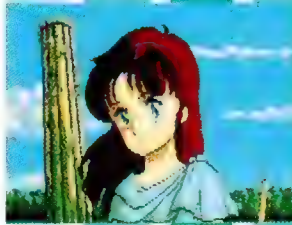
といったところで、やっと〝II〟のオープニングのお話だ。ああ、一時はどうなることかと思った。しかし、なぜイースIIのオープニングを紹介するだけのことに、こ～んな長い前フリが必要だったかというと、４月号の376ページ中段５行目～14行目を参照するとわかる。さらにデザイン打ち合わせの時にほんとに、70～80ライン（行）でいいすから、と言ったのに、デザイナーの人が140ラインもスペースを取っちゃったのがいけない。『大戦略』じゃないけど、文字数稼ぎおじさんが出てきてくれたらいいのになあ。なんて書いてるあいだに、16行も埋める私は、〝言い訳で字数を稼ぐおじさん〟なのだ。

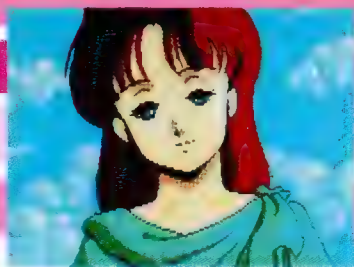
で、改めてイースIIのオープニング。こりゃ短いシーンでこれから始まる物語の始まりを予感させる作りのビデオアニメ。１周は約６分間で、オープニングとしての役目を十分果たしているだけじゃなくて、観ていてとってもお・も・し・ろ・い！

そして驚かされるのが、アニメーションの滑らかさ。以前に『ブラスティー』というアニメがウリのゲームがあったけど、あんなもんじゃない。ナナメのラインのドットの角ばった波がなければ、またはビデオ出力で見たらコンピュータアニメでなく、アニメビデオといっても、絶対にわからない！

そのプログラムテクニック、演出、構成等、どれをとっても一級品。このオープニングデモは、イースファンでなくても、絶対絶対一見の価値ありさ！

なびく髪が優しい……

◆プレイヤーが最初に訪れる村で出会う少女リリア。彼女が振り向くシーンをここでは５枚の写真で見せているが、実際には倍くらいの枚数がある。この後、右肩あたりの髪の先端をなびかせるだけのために、数枚のアニメがあるのだ。

か、かわいい

◆これですよ、これ！　少女のアニメーションといえば、このカセットがなくっちゃ始まらないっすよ。これも上のシーン同様、各コマのあいだに２カットくらい入っているんだ。その滑らかな動きを自分で確かめてほしいな。でも、ゲーム中ではこの子が３頭身になっちゃうんだ。クヤシイね。

さて、シナリオがどうの、データがどうしたといった抽象的な話はやめにして、ちょいと具体的なゲーム紹介もしておこう。そうそう、このページには〝言い訳で字数を稼ぐおじさん〟は出てこないから、安心してほしい。

ゲームの舞台となるのは天空の国イース。この国、いやこの土地は、元は〝I〟の舞台であるエステリアにある山だった(305ページのイラスト参照)。それがいつ、どうして空に浮かんだのかは謎だが、とにかく、ゲームはこの国のある町から始まる。

町とその付近の風景は、〝I〟の始まりの町や村、森などのそれと似ている。これは「〝I〟と〝II〟に通じるものがある」ということをわかってもらうためと、305ページのイラストのように、エステリアもイースも元はひとつであったことを表わしているのだ。

この町ですべきことも〝I〟と同じ。装備を整え、町の人々の言葉に耳を傾けて、これから何をやるのかを知ることだ。重要なメッセージは通常よりもゆっくりと表示されるから、とくに気をつけて見ていよう。こうして自分の進むべき道がわかったら、いよいよ冒険の始まりだ。さて、この先に何が待っているか？　自分たちの目で、耳で、しっかり確かめてくれ。

ゲーム中でのキー操作は、〝I〟と変わりがない。モンスターと戦うときや宝箱、扉などを開けるとき、それに人と会話するときは、ただそれにブツかっていけばいい。〝I〟では道行く人がコロコロ進路を変えるので正面に回るのが大変だったが、今回は当たりやすいように改良されている。

ステータスやエキップ（インベント

楽しい寄り道スポット

持っているアイテムを〝見る〟

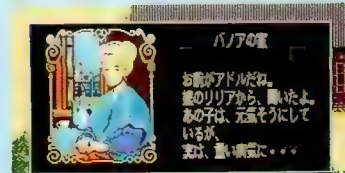
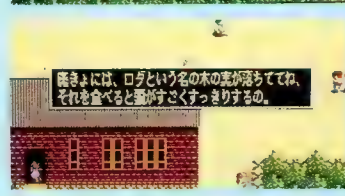
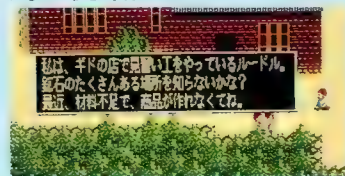
〝I〟では集めたイースの書を読むには、わざわざ村にいるおばあさん(ジェバ)のところにいかないとだめだった（最後まで解いた人は、ある条件がそろうとⓇキーで読めることは知ってるだろうけどね)。それが、〝II〟ではいつでも読むことができるようになった。ゲームのストーリーは〝I〟と〝II〟が密接につながっているから、以前は何のことだかわからなかった本の内容も、〝II〟では重要なヒントになる、こともあるかもしれない、と思う(弱気)。とにかく、イースの本に限らず、見ることができるアイテム、手に入れた物は、一度は見てみるべし。

メッセージデータは、前作の5倍以上！

ここまでに何度も書いてきたが、イースIIのメッセージデータ量は〝I〟の5倍以上もある。データが増えた理由のひとつは、ゲームのシナリオが大きくなり、それに従ってマップ、そして解くべき謎が増えたということだ。これは当然といえば当然のことだけどね。

でも、増えた分のメッセージがすべて「あそこの鍵は神殿にあるよ」とか、「あの怪物を倒すにはある武器が必要」などといったゲームクリアー(謎解き)のためのヒントではない。それよりも〝I〟と〝II〟を貫く物語を語るためのメッセージが増えているんだ。

右ページの宮崎さんも言っているとおり、〝I〟であいまいなまま過ぎてしまった疑問点が、〝II〟でいくつも明らかにされる。その物語を追いやすいよう（誰がどんなことを話していたかを覚えやすいよう)、そして感情移入しやすいように、登場キャラは口調が変えられている。少年は少年らしく、少女は少女らしく、老人は老人らしく、そしてモンスターはモンスターらしく!?

⬇➡町にいる女の子(写真右)とオープニングの女の子(写真下)は同一人物だぞ。

リー）も同様だが、エキップは装備品とアイテムが分けられ、アイテムだけは〝見る〟ことができるようになった。手に入れた物は必ず〝見る〟で、それを調べてみよう。

マップが広くなったのはいうまでもないが、〝II〟では2層構造になった建物が新築（？）され、かなりマッピングが難しくなった。同じ所をグルグル回って迷わないように要注意だ。また、〝I〟の廃坑でのスポット処理に代わってペイント処理（307ページ参照）が採用されたのが新しいところだ。

そしてボスキャラ。〝I〟ではデザインはもちろん、その動きのパターンも独特なボスが6体いたが、今度は7体。当然そのどれもが新しいデザインと新しい攻撃パターンを持っているぞ。

橋本さんが言うには、これらのボスキャラのデザインや動きを考えるだけなら簡単だけど、動きを決定するのは大変だった、とも。それは、バランスのよいスピードで、必ず攻略法のある動きでないとアクションが苦手なプレイヤーが永久に解けないからだ。

そこまで考えて、できるだけたくさんのユーザーが解けるように作られたイースII。このゲームをプレイする前には軽く〝I〟をおさらいし、そしてじっくりと物語に浸ってもらいたい。

◆デザイナーがお勧めする遊び方

イースIとのつながりを、よく考えてみてほしいな

日本ファルコム　**宮崎友好**

――イースI、IIを通してシナリオを作ってきた宮崎さんとしては、ファンにゲームのどういったところを注目してもらいたいですか？

なにしろシナリオが大きいし、ストーリーが〝I〟と〝II〟で続いている、というより2つでひとつなんですけど、続いていて、〝I〟ではわからなかったさまざまなことが〝II〟でわかるようになってるんです。だから、早解きは、それはそれでいいけど、ちゃんと物語を追ってほしいなあ。あるイベントをクリアーするにしても、物理的にこうしたから、こうなったじゃなく、どんな必然性があってそのイベントが用意され、なぜ解かなきゃならないのかを、物語の中で確かめていってほしいんです。ちゃんとした物語なんだから。

――早解きゲーマーって、早く解くかわりにメッセージとか見ないんじゃない？

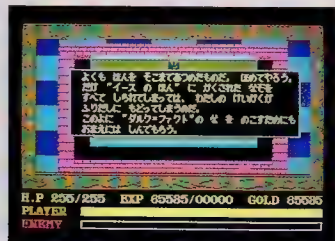
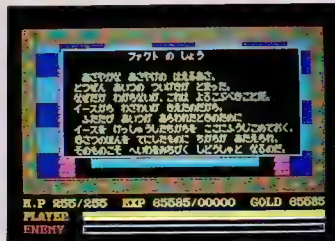
そうそう！　人より早く終わってて、解き方は全部わかってるのに、どういう内容の話だったか、全然覚えてないの。でも、今回はメッセージに凝ったから、読んでほしいし、読んでもらえると思いますよ。

――あっ、なんかヘンな仕掛けをしたんじゃないの、木屋さんみたいに!?

違いますよお。まず今回は漢字だから読みやすいでしょ。それに、フツーのメッセージ、っていうとヘンだけど、そーゆーのはパパパパッという感じで出るんですけど、とくに大切なメッセージは1文字ずつプップップップ、という感じで出すようにして、プレイヤーの注意をうながすようにしてあるから、注意すると思うんですよね。

――なるほどねえ、メッセージの出し方ひとつにも、気を遣ってるんだ。

それとキャラクターごとの口調を考えて、自然な言い回しにしたつもりだから、感情移入しやすいと思うんだ。ゲーム中でも物語としても人間関係が大事だから、自分がその物語の主人公になった気持ちでプレイしてくれるとうれしいです。

⬆山の上の神殿に囚われていた記憶を失った少女、フィーナはあれからどうしたのだろうか？　ちょいと気になるあの子のその後も、〝II〟では明らかにされる。

⬆イースの本をすべてそろえるとバレてしまう、と言ったダルク・ファルトの計画とはどんなものだったのだろうか？　そしてダルク・ファルトとは何者だったのか？

⬆イースの本の最終章、ファクトの章に書かれている「6冊の本を手にした者に力が与えられ、その者が平和を導く」とは、どういうことなのだろうか？

グランド・マスターだぜ
十人十色が自由行動!!

10人のキャラクターを別々に動かせるマルチキャラクター方式、ゲーム中に流れる時間の概念、そしてプレイヤーがとる行動により変化するシナリオ。どれをとっても『グランド・マスター』は今までのRPGとひと味違う。

結末はたんなるフシメにすぎない

かつて世界には地上界と天界が存在した。ある時魔術と奇跡を操る天界人のなかから、世界を支配しようとする者が現われた。長い戦いの末、この愚か者は世界から姿を消し、地上界と天界との交流はとだえた。その後繁栄を極めた地上界に再び魔の手が……。

というわけで、主人公は魔の敵を倒すために旅立つ。正義の味方が悪の親玉を倒すところはRPGの基本線かもしれない。でもこのゲームの場合、親玉を倒すことよりその過程に重点が置かれている。過程を楽しんでほしいから、ストーリー自体はシンプルなのだ。

さて、ひとつのパーティーのなかで複数のメンバーを操るマルチキャラクター方式は、多くのRPGで採用されている。しかしグランド・マスターの場合はちょっと違う。10人のメンバーを組み合わせていくつかのパーティーを作り、各パーティーを別々に行動させることができる。つまり〝マルチパーティー〟方式だ。しかも、各パーティーが動くときには時間の概念がかかわってくるのだ。

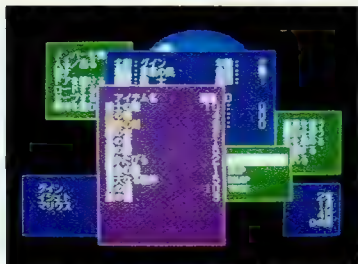
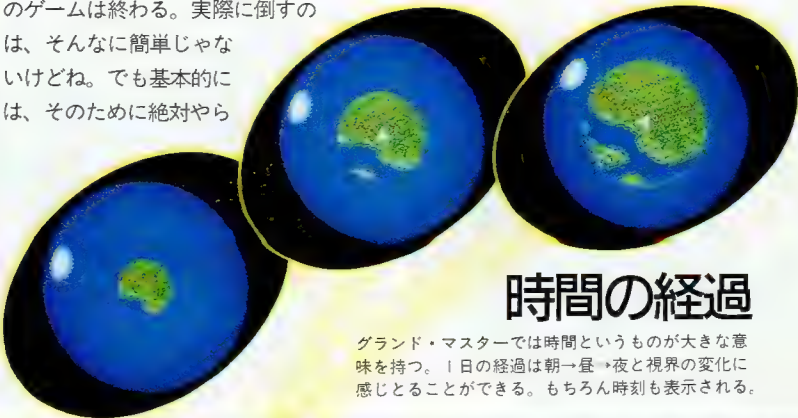
⬆青い水晶玉の中に映し出されるマップが､とても印象的な画面なのだ。

ところで、ゲームを進めていくと事件に出くわすことがある。それは突発的なものかもしれないが、そのとき何か行動を起こすことにより次々と新しい事件に巻き込まれる。あるいはひとつの事件を無視することにより、違う事件に出会うこともある。つまり、ゲーム中に出会う事件をどう扱うかによって、プレイヤーはまったく違うシナリオを体験することになるのだ。

ボス敵さえ倒すことができれば、このゲームは終わる。実際に倒すのは、そんなに簡単じゃないけどね。でも基本的には、そのために絶対やらなきゃいけないことはない。だからプレイヤーは好きなように行動できる。それに善人である必要もない。悪人として生きてもいっこうに構わないのだ。

もちろん正義一徹に生きてきた人と、極悪非道の人生を歩んできた人とではエンディングも異なる。しかし結末はたんなるフシメ。その結末に至るまでに、どんな体験をするかが重要なのだ。

正義の心を持つ勇者として一生を終えるか、悪人になりきって人と違う人生を楽しむのかはプレイヤーしだい。それは本物の人生にも似ている。

⬆町の店で物を買うのは当たり前。でもときには店の主人に頼み事をされるかもしれない。

⬆各種コマンドを使うときは、こんなカラフルで見やすいマルチウインドー表示になる。

時間の経過

グランド・マスターでは時間というものが大きな意味を持つ。1日の経過は朝→昼→夜と視界の変化に感じとることができる。もちろん時刻も表示される。

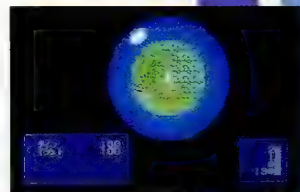
グランド・マスターはパラレルワールドだ

ゲーム中の時間は、各パーティーにとっての時間だ。パーティーを作るときには10人のキャラクターのなかから1〜5人を選び、好きなように組み合わせられる。もちろんたったひとりのパーティーも作れるので、最高10コのパーティーができる。だから、この世界には10人それぞれの時間が流れていると思ってもよいだろう。

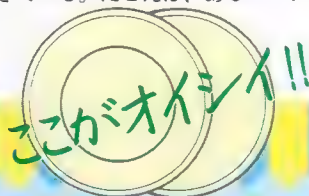
パーティーの時間が流れる、とは実際のゲームではどういうことかというと、そのパーティーを動かす、ということである。人間が歩いて移動すれば時間がかかるのは当然だ。この自然の法則が、グランド・マスターの世界にも生きている。たとえば、あるパーティーがAの町を出てBの町へ行くまでに2日、Bの町を出てC地点へ行くのに3日、という具合に、移動すればするだけパーティーは時間を費やすのだ。

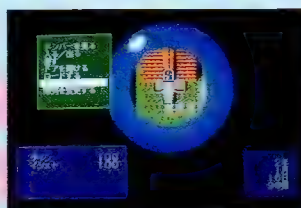
これに対して、動いていない他のパーティーの時間は旅を中断したときの時間のまま。つまり、他のパーティーにとって彼らは5日後の世界にいることになるのだ。彼らに会うためには、他のパーティーは5日後にC地点へ行かなきゃいけない。まるでタイムパラドックスのSF小説みたいな話だけど、この世界ではこの時間の原理を理解しないと大変なことになるのだ。だって時間が合わなきゃ誰にも会えなくなっちゃうんだから。

ところで、このシステムはひとりでマルチパーティーを操るためのもの。でもうまく使えば、友だち2人で別々のパーティーを交替で操作して、早解き競争をするなんて遊び方もできるね。

10人のキャラクターを別々に行動させる

⬅10人のキャラクターのなかからひとり選ぶと…。⬅その人と同じ場所にいる全員が表示される。⬅さらにそのなかから選ばれた人だけが旅に出る

時間と場所が一致すれば仲間に会える

1. 時間

ゲーム中に表示される時間は、現在動かしているパーティーにとっての時間だ。したがって、ひとつのパーティーを長い間動かしていれば、そのパーティーの時間だけが先に進む。つまり、他のパーティーにとって彼らは"未来"にいるのだ。

パーティー1	
メンバー	グイン イシュト
行　動	1月15日までずっと旅を続けていたが、1月16日に町へ来てA地点でセーブする。

⬅パーティー1は1月16日にA地点へ来てセーブした。

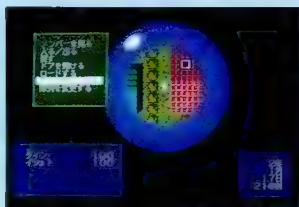
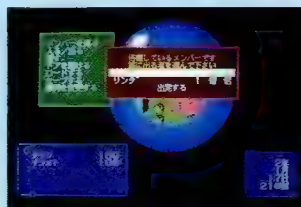
(パーティー1)　(A地点)　(パーティー2)　1月7日　1月16日　1月17日

パーティー2	
メンバー	マリウス リンダ
行　動	1月7日にA地点へ来たが誰にも会わず、旅を続けた後1月17日にA地点に戻る。

⬅パーティー2が1月7日に来たら誰もいなかった。

⬅10日後に再びA地点に来るとパーティー2に会えた。

2. 場所

パーティー2は1月17日にA地点でパーティー1を見つけ、その場でセーブした。しかしパーティー1がパーティー2の来る前にA地点から移動してしまえば、両パーティーは会わなかったことになる。パーティー1が"過去"を変えたからだ。

⬅1月16日にA地点からパーティーBを移動させる。

⬅1月17日にいたはずのグインたちはいなくなった。

最後に勝つのは"悪"かもしれない

キャラクターのステータスには示されないが、見えないところで善悪のパラメータは変化しているのだ。とくに、どのイベントに対してどのような行動をとるかが、善悪のパラメータに大きく影響する。イベントは、たとえば困っている人を助けるかどうか、というような形でプレイヤーに提示される。助ければ善に傾くし、無視すれば悪に傾くわけだ。また、モンスターとの戦い方によっても、善悪のパラメータは微妙に変化する。

しかし、その善悪のパラメータの変化は目には見えない。自分が善悪のどちらに傾いているかを知るのは、基本職業から上級職業へ"転職"するときだ。

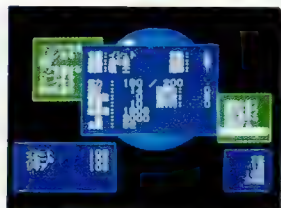
最初にキャラクターメイクするとき、10人のキャラクターを戦士、魔術師、僧侶、盗賊の4種類の職業につかせる。この4種類の基本職業でしばらくゲームを進め、ある程度キャラクターが成長したら"転職の老人"の家を訪れ、上級職にクラスチェンジしてもらう。上級職業には善の心を持つ者だけがなれるものと、悪の心の者だけがなれるものとがある。たとえば戦士の上級職は白騎士と黒騎士だが、善人は白騎士にしかなれないし、悪人は黒騎士にしかなれないのだ。

ところで、複数のパーティーが別々の行動をとっているわけだから、パーティー1のパラメータは善に傾き、パーティー2は悪に傾くということもあり得る。むしろ、わざと善のパーティーと悪のパーティーを作ってもいい。

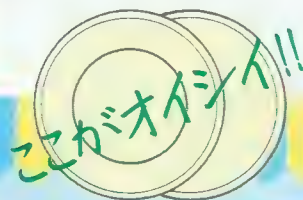
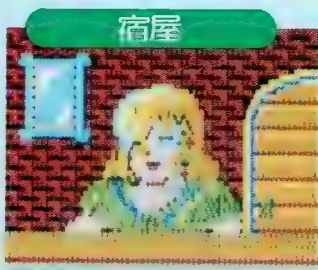
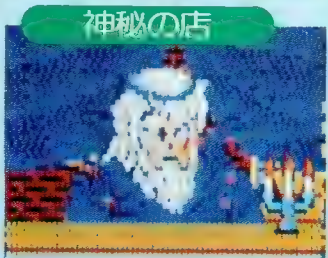
町の住人は善人にしか情報やアイテムをくれない場合もある。そこで善人のパーティーには情報収集をまかせる。悪人のパーティーは全体的に攻撃力が大きいはずだから、どんどんモンスターと戦わせて、お金を稼がせる。善人が手に入れたアイテムなどを悪人が横どりするか、悪人が稼いだお金を善人が巻き上げるかはお好みしだい。でも善人が悪人からお金もらうなんて、偽善者ってことになっちゃうかもね。

いずれにしても、最後の敵を倒したパーティーが善であるか悪であるかによって、エンディングは違うのだ。悪のパーティーがその敵を倒せば、最後に笑うのは"悪"ってことになるかもね。

楽しい寄り道スポット
見えないパラメータ

ステータスとして表示されるものと、見えないところで変化するものを合わせると、パラメータは全部で70近くもある。とくに重視される善悪のパラメータは目に見えない。

⬆ステータスとして表示されるのは約70のパラメータのごく一部なのだ。

⬆モンスターとの戦い方によっても、細かなパラメータが微妙に変化する。

ここがオイシイ!!
次々と事件が起こる

➡町のお店で何か頼まれたら、それはイベントのひとつだと思っていい。用事がなくてもお店に入れば新しい展開があるかもしれない。

シナリオ全体では数十のイベントが用意されているが、1回のプレイでそのすべてを体験できるわけではない。いくつかのイベントが並列に進行しているからだ。たとえば、ゲームスタート直後にAの町へ行くと、宿屋の主人にBの町のある人物に手紙を渡してくれと頼まれる。これを受けて手紙を届ければ、Bの町でさらに頼み事をされ、話が展開していくのだ。

しかし、手紙を渡すことを断わってしまうと、Bの町で違う用事を頼まれることになる。これも断われば、Cの町で何かが起こるという具合だ。もしどれかひとつでも引き受けて実行してしまえば、並列して起きている他のイベントは体験できない。どのイベントに対してどう行動するかによって善悪などのパラメータは当然変化する。

◆デザイナーがお勧めする遊び方

やる人によって違うゲーム 自分で味付けして楽しんで

ザイン・ソフト **山根喜代浩**

グランド・マスターのゲームデザインからプログラミングまでこなしているのが、『魔神宮』を手がけた山根さん。ややタレ目の笑顔がかわいい、25歳のマルチプログラマーだ。

――魔神宮と比べて、グラフィックがかなりシンプルになりましたね。

はい。サブタイトルが〝失われた宝珠の伝説〟ですから、宝珠をイメージさせるように画面の中央に水晶玉を置きました。コレ、ちゃんとレイトレーシングで描いて読み込ませたんですよ。反射光まで計算して。魔神宮はとにかく難しすぎるという声が多かったんで、プログラム的にもシェイプアップさせたつもりです。

――グランド・マスターはどんな気持ちで作られたんでしょう？

まず世界としてはファンタジーを考えました。ひとつには僕がファンタジーが好きだからで、もうひとつには、いちばん親しみやすい素材だと思ったんですわ。僕はこのゲームの舞台を、現実と同じようにしたかったんです。でも、生まれて、学校へ行って、働いて、結婚して、なんていう現実を今の世界そのままに再現したら、これはもう、ゲームどころじゃありませんよ。あまりにも生々しすぎて、かえって苦痛になってしまいます。でも、それと同じことでも、ファンタジーの世界でやれば、楽しくできると思うんですよね。僕はプレイヤーのみなさんに、その世界で生まれて死ぬまでの人生を体験してもらいたいと思っています。

――人生をシミュレートする、という感じですね。各キャラクターを別々の時間で動かすのも現実に近づけるためですか？

それもありますけどね。でもその前に今までのRPGのパーティーに対する疑問があったんです。確かに、パーティーのなかに職業の違うキャラクターがいてますけど、あれはマルチとはいえないんです。大勢で役割分担して敵と戦うといっても、けっきょくひとりの能力を分散させてるだけなんです。キャラクターが10人いれば、その10人が別々の行動とったっていいわけですよ。だけどプレイする人間はひとりですし、モニターもひとつです。それでパーティーごとに動かすことにしたんですわ。

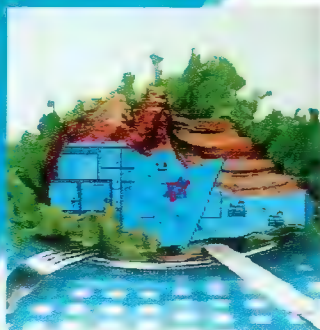
――なるほど。ところでイベントが並列して起こるとは面白いですね。

シナリオに自由度を持たせたかったんです。普通はゲームのシナリオというのは1本の線があり、その線の上をみんなが通るわけですよね。解くための手続きがもう決まってて、ひとつのシナリオをみんなで同じように体験するんじゃなく、イベントが提示されたら、自分の判断でするかしないかを決めてもらえばいいんです。もしそれで悪人になったとしても、悪人の長所を生かせばいいし、善人に戻らなくてもいいわけですよ。

――善人になるか悪人になるかはプレイヤーしだいなんですね。では最後に、このゲームをプレイする人に、どんなふうに遊んでほしいですか？

僕は材料を提供しただけです。あとは自分の好きな味付けで楽しんでください。やる人によって違うゲームですから、他のプレイヤーと情報を交換し合うのも面白いと思います。

⬆失われた宝珠のイメージを表現する水晶は、レイトレーシングにより精細に描かれた。

⬅⬆モンスターはファンタジーの世界のもの。シナリオ重視のためあえて粗めのドットで描いたというが、なかなか迫力があるよね。

ニカデモスの怒り ファンタジーIII
Might and Magic Book Two
古典的手法が今新しい

4月下旬に『ニカデモスの怒り ファンタジーIII』、9月には『Might and Magic Book Two』日米同時発売と、今年も大作RPGがたて続けに登場する。2本とも、正統派RPGの醍醐味を味わえる作品だけあって、重厚感たっぷり。おいしいものを食べすぎて、おなかをこわさないようにね。

ニカデモスの怒り ファンタジーIII

アメリカ版を超えた日本独自の完結編だ

泣いても笑っても、ファンタジーシリーズはこれが最後。オシマイである。ちょっと見には地味で、実際遊んでみるとやはり地味。でもこのおもしろさは、体験した人じゃないとわからない。

そんなファンタジーシリーズを楽しめるのも、最後の機会になってしまった。ちょっとどころか、かなり悲しい気はするけれど、感傷にひたっているヒマはない。完結編だからこそ悔いの残らないよう遊んでほしい。ログインとしては、そう思うのであります。

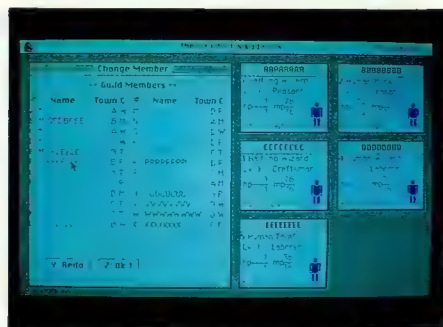
アメリカではAppleII版とATARI-ST版が出ているファンタジーIII。双方とも同じゲームとは思えない出来ばえだが、日本語版はさらにApple版ともATARI版とも違い、それこそ〝日本オリジナル〟ともいえるゲームに仕上がっているのだ。

というのも、画面レイアウトが、アメリカ版とはまるっきり違う。日本のパソコン用にグラフィック画面の大きさを変えたり、Apple版ではわかりづらかったパーティーメンバーのグラフィックなどが、格段に見やすくなった。かといってATARI版のように、リアルすぎて不気味、といったこともない。〝ほどほど〟がいいね、と思わせるセンスのよさだ。

また、マウスが使えたり(PC-9801版のみの予定)、アイコン表示になったり、ウインドー処理がなされたりと、全体的に〝見てわかる〟ことをめざしているようだ。ビジュアル的に美しく、見やすくなっただけでなく、操作もシンプルに。ここらへんの配慮も、やはり日本語版ならでは。

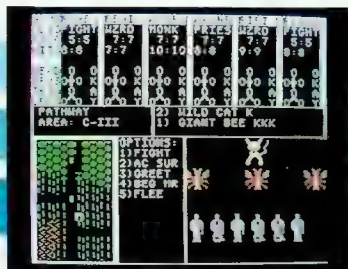
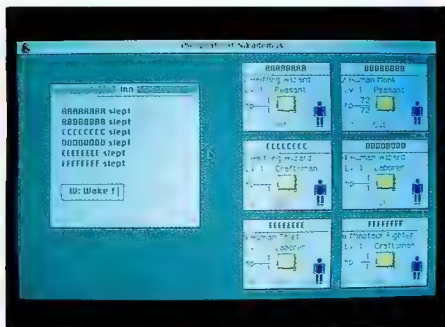
ほかにも手の加わっている部分はあるが、なにぶんにもまだ開発途中。でもスタークラフトによると、

「全体のシステムを劇的に変えた」

とのことだから、アッと驚く何かが用意されているに違いない。

⬆ギルドでパーティーを構成する。パーティーの構成員は6人。受けたダメージは4段階の色で表示されるのだ。

宿敵ニカデモスとの最終決戦が実現する

IIIの舞台はスキャンドル島。この島はジェルノア島(Iの舞台)やフェロンラ島(IIの舞台)と比べると、かなり大きな面積をもつ。位置的にも3つの島は、近いところに存在するみたいだ。

ただしスキャンドル島は広いとはいっても、実際に歩いてみるとこれまでとたいして変わらない印象をもつかもしれない。なぜかというと、パーティーの歩幅が大きくなっているからなのだ。これまでは1歩=1マイルに設定されていたけど、IIIでは1歩が1マイルよりも長くなるという。ファンタジーシリーズの魅力のひとつ、マップの

⬆左はAppleII版。Apple特有のニジミが災いしてか、非常にわかりにくい。マップのグラフィック画面も小さく、自分がどこにいるのかさっぱり伝わってこない。対するATARI-ST版(右)。画面をフルに使っているのはいいが、メンバーの絵がリアルすぎてちょっと不気味。

⬆宿屋で寝ている最中は、マクラの絵が表示され、キャラクターが睡眠中であることを教えてくれるのだ。

狭さ(?)はそのままなのだ。

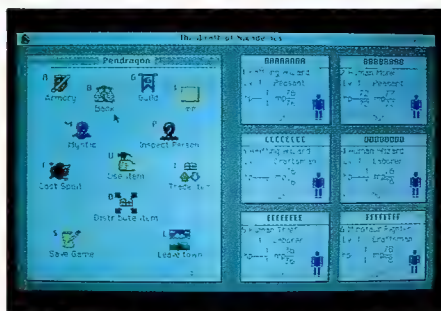
タイトルにもなっているニカデモスとは、悪の親玉の魔法使い。ニカデモスを倒さなければ、この世に平和は取り戻せないというのはわかっていたけど、IやIIではニカデモスと直接対決する場面はなかった。ところがIIIでは、とうとうこのニカデモスと、じかに対決することになる。来るべきものがついに来た！　ニカデモスの息の根を止めるために、プレイヤーはスキャンドル島を探索し、ニカデモスをやっつけるのに必要なアイテムや情報、そして力をたくわえる。そのためのヒントは、スクロール（巻き物）などに書かれているのだ。スクロールを集め、読む。

ゲームの進めかた自体には、さして大きな変化はない。

ところがIIIは、戦闘時のプレイヤーのダメージの受けかたが、これまでのRPGに例をみないほど細分化されている。普通のゲームでは戦闘でダメージを受けたらHPが減るだけで、体のどこにダメージを受けたかまでは設定されていない。

IIIではたとえば手にダメージを受けたら手が、足にダメージを受けたら足が傷ついたよ、というところまで表示されるのだ。ファイターが手にケガをしたら、当然攻撃能力が劣ることになる。足に傷をおったら、移動の際にハンデがあるかもしれない。そんなことまで考えながらプレイしないと、ニカデモスを倒すのは不可能だ。

IIIをより深く楽しみたい人は、ぜひとも前2作もプレイしてほしい。I、II、III、通して遊ぶと、ファンタジーシリーズのストーリーの広がりを、じかに感じ取ることができるはず。キャラクターも3作通じて同じものを使えば、愛着度も増すというもの。物語にひたって役になりきる、RPG本来の目的を、ファンタジーIIIで再認識してみないか。

⬆ほどよいマップの広さと、それを補ってなお余りある謎解きのおもしろさが魅力。ぜひとも3作通して遊んでほしい。写真は上がI、下がII。IIIの画面にはまた違った趣がある。

⬆町に入ったときのグラフィック。PC-9801版ではほとんどの操作がマウスで行なえる。アイコンの絵もいい味。

ファンタジーを遊ぶ前に、指輪物語の世界にひたる

もともと遊びの部分が多いファンタジーシリーズ。謎解きやレベルアップなども、別段苦にならないはずだ。マップもたいして広くはないから、とくに意識しなくても、たいがいの場所には行ける。〝ここがオイシイ！〟とこまかな部分を取り上げるより、全体に流れる雰囲気そのものを味わうことをおススメしたい。

その際、ゲームには直接関係ないが、ファンタジー系RPGを遊ぶうえで欠かせない『指輪物語』を一読しておけば、さらにイメージが広がるはずだ。

指輪物語はJ.R.R.トールキンの書いた児童向けの西洋ファンタジー。現在のRPGの祖といえる〝Dungeons & Dragons™〟の元になったものとされており、パソコンのRPGは、多かれ少なかれ、指輪物語の影響下にあると言える。

ファンタジーシリーズの作者である、Winston Douglas Woodも、どうやら指輪物語のファンであるらしい。ゲーム中に〝トールキン〟という名のキャラクター（敵か味方かはヒミツ）が出てくるし、何よりもゲームのイメージが非常に指輪物語に近い。

たとえばアストラル・プレーンて何だろう？　といったような疑問も、こうしたファンタジー物語を読んでいれば、だいたいの感じがつかめるはずだ。

日本では評論社から、児童用の箱入り上製本が全6冊で発売されている。重くてかさばるからイヤという人は、文庫本（全6冊）も発売されていて便利。

さらに活字を読むのは面倒くさいという無精者には、映像という方法もある。シリーズ1作目のみだが映画化され、ビデオでも出ているというから、ビデオショップなどで念入りに探してみるといい。

※画面写真は開発中のものです。

Might and Magic Book Two

9月に日米同時発売
大きなうねりの襲撃

ちょっと先の話になるが、今年の9月、日本とアメリカで〝Might and Magic〟(以下One)の第2作目〝Might and Magic Book Two〟(以下Two)が、同時発売されることになった！　スタークラフトからの正式発表に先がけて、ログイン読者にこのビッグニュースをお届けしよう。

パソコンゲームの日米同時発売という試みは、Twoが初めて。アメリカでの発売元、NEW WORLD COMPUTINGも非常に乗り気で、おもしろがっているそうだ。われわれとしても、とても楽しみな企画である。

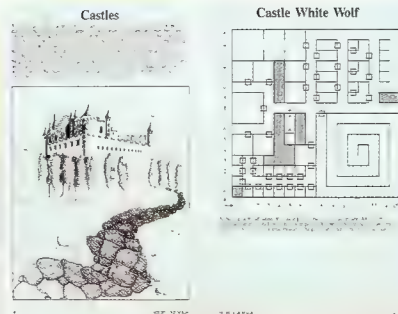
日米同時発売というから、これまでの移植作業とは少し様子が違う。すでに出来上がったものを見て日本版に作りかえるのが一般的な作業だが、今回はそれができない。アメリカから逐一資料を送ってもらい、それを基に開発していくという。その際も、日本は日本のペースで、改善すべき点はドシドシ直していくそうだ。ということは、実際に出来上がるものに、日本とアメリカでどのような変化が出てくるか、ギリギリの段階になるまでわからない。

逆に考えれば、日米のゲームに対する考えかたが、如実に反映されることになる。ひとつの素材を基に、まったく別の2つのゲームの生まれる可能性も大なのだ。

ゲームの構成自体は、第1作目と同じ。いくつかのクエストの積み重ねで、さまざまな謎が明らかになっていく手法を受けついでいる。アメリカ版ではシステム(操作性や画面レイアウトなど)もOneをそのまま踏襲するらしいが、日本版ではどうなるかまだわからない。ただし、Oneで不評だった部分、とくにレベルアップシステムについては、大幅に改善するかもしれないとのこと。多くのユーザーがつまずく原因となったレベル上げのキツさについては、スタークラフトでも反省しているそうである。

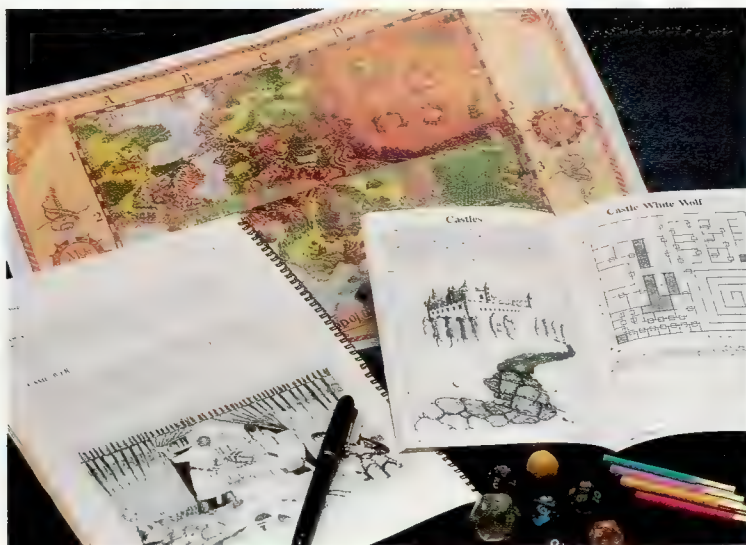
Twoのゲーム舞台は、取材日(2月下旬)の時点でわかっている範囲では、「宇宙がらみになるというウワサ」があるという程度。Oneでも後半、ファンタジーとSFがゴチャゴチャになったりするが、Twoではもっと混沌とした世界が登場しそうだ。

「火星にタコ星人とか、ドラゴンとか、半裸の美女とか——、昔の火星ものみたいなカンジになるんでしょうか」

と、スタークラフトの山口さんさえ困惑気味。かなりアナクロ的な印象を受けてしまうが、これはあくまでウワサ話の域を出ない。実際のところどうなるかは、もうちょっと待ってほしい。もっと詳しいことがわかったら、ログインでも紹介しますからね。

⬆Might and Magicに出てくる55のすべてのエリアのマップが収められたヒントブック。ただしこの本があっても、すぐに解けるとはかぎらない。クエストをクリアーしなきゃね。

前述したとおり、日本版のTwoは、アメリカ版とはガラッと違うものになるらしい。そのひとつが、ビジュアル面である。Oneよりもさらにパワーアップしたグラフィックで、日本のユーザーの目を楽しませてくれるそうだ。

どこか大ざっぱなイメージのOneの画面だったけど、Twoではもっと細やかな雰囲気をめざすとのこと。確かに、Oneの画面はわかりづらかった。海なのか空なのか、ちょっと見には判別できなかったが、Twoではそんなことない(と信じている)。システム的には日本版のほうが使いやすくなるという言葉を信じて、今のうちにOneを解いておいてほしい。

そう、スタークラフトの当面のお願いは、ひとりでも多くの人にOneを解いてもらうこと。Oneを解いてもらわなければ、Twoを解くのは難しい。アメリカではOneのヒントブックが出版されていて、結構人気を集めているようだ。このヒントブックには、町、お城、ダンジョン、地上エリアのすべてのマップが掲載されていて、ユーザーがマッピングしなくても大丈夫なようになっている。日本でも暖かくなるころには、翻訳されたものが出る予定。どうしてもOneが解けないという人は、積極的に活用してもらいたい本なのだ。

◆デザイナーがお勧めする遊び方

アメリカ版そのままでは、日本では受け入れられない。

スタークラフト　山口和夫

——まずはMight and Magicの話から。無事に解けた人は、どのくらいいるんですか。

今のところ50人強ですかね。速い人で、2週間ほどで解いたという人がいましたよ。

——えっ、2週間ですか!?

ええ、もっともその人は、大クエスト——と我々は呼んでいるんですが、それだけをやったみたいですね。Might and Magicには、大クエストといくつかの中・小クエストがあるんですけど、ゲームを解くのに必要なのは、核となる大クエストなんです。で、その人は、ひたすら大クエストだけをやったらしい。それも、たまたまらしいんですがね。

——プレイしてて感じたんですが、レベル上げが非常にキツイ。しかも報酬額が異様に低い。

でもApple版は、もっとキツイんですよ。日本版はあれでもかなり、やさしくしてあるんです。Apple版は、もう人智を超えた難しさですよ。まったくアメリカ人てのは、何を考えているんでしょうねぇ(笑)。

——Twoではそのあたりのことは？

序盤はもっとラクにします。序盤でつまずいちゃうのはちょっとねぇ。

——Oneを買った人たちの感想はどうですか。

ボードゲームをやりこんだ人に、大変評価されてますね。もともと作者のJon Von Caneghemは、ボードゲームをやりこんでいる人なんですよね。Oneもボードゲームのセオリーを守って、そのままゲームにしたようなところがありますから。Twoもたぶん、そのままのスタイルでいくんじゃないかな。

——日本版もですか？

いや、日本版のTwoは、だいぶ変わると思います。シナリオはもちろんそのままですが、グラフィックには凝りますよ。クエストも、日本人にわからないものはアレンジします。

——単なるシナリオの翻訳だけでは、振りむいてもらえない？

そうですね。アメリカでは画面は少々きたなくても、シナリオがよければ売れるんですが——いい例がファンタジーIIIのApple版ですね。日本ではまだ、見た目がよくないと受け入れてもらえない。操作方法なども改善しないとダメです。移植はしたけど、アメリカ版とはここが違う、というものがなければ。移植環境としては、日本は厳しいですよ。

——Twoでここはおもしろそうだぞ、というようなところは？　まだシナリオも決まってない段階で、ヘンな質問ですが(笑)。

Oneで"ツルツルすべる床"というのがあって、ナレーションで「ツルツルツルツル、ツルツルすべる」(笑)とやったら「ふざけてる」とか言われたんですけど、これ、アメリカ版からそのまま持ってきたんですよね。Twoにもこうした、おかしな仕掛けがあるかもしれませんね。

——Twoも難しいでしょうねぇ。

うーん、そうですね。でも一気に解こうとはせずに、プレイすることだけを楽しんでほしいですね。クエストにしても、たまたまあったからやる。やりたいときに続きをやる。そのくらいのカンジで。

——ファンタジーIIIはどうですか？　個人的にとても楽しみなんですけど。

ワタシも個人的には、ファンタジーのほうが好きです(笑)。マップの広さは、あれくらいが適正規模ですよね。Might and Magicと違って、なんとなーく始められるのがいい。

——本当にIIIでファンタジーは終わるんですか？（何となく寂しい）

終わっちゃうんですよ。今度はいよいよ、ニカデマスとの最終対決ですからね。ファンタジーシリーズはいろんな遊びかたのできるゲームですから、自分でいろいろ見極めながらやってほしいですね。IIIをより楽しむために、IとIIもやってほしい。ウチとしてもIIIは自信があります。

リングマスターなのだ

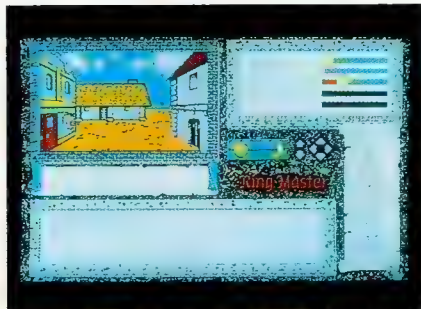
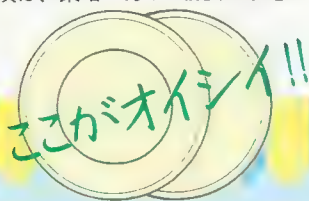
求道精神に導かれて

成長するというのは、見たものや出会ったことを通して世界を見る目を広げていくこと。足跡の数だけ視野が広がるのだ。憧れの『リングマスター』をめざす青年の成長の過程には、どんな出来事が待ち受けているのか。

リングマスターへの道は遠く険しい

魔術と剣の腕をあわせ持ち、その力で歴史上何度も国を救ったリングナイト。国民の尊敬を集める彼らに子供のときから育てられたとしたら、自分もリングナイトを目指すのが当然だろう。主人公の青年がリングナイトになることを夢見て訓練に明け暮れていたある日、チャンスは向こうから飛び込んできた。穏やかな暮らしの日々は突然終わりを告げ、冒険と探索の緊張した時間が人生を刻み始めたのだ。

冒険は、策略にあって瀕死の状態になったリングナイトを助けるところから始まる。リングナイトの力の源であり地位の印である指輪を渡され、策略の根源を探る使命をあたえられた主人公は意気ようようと出発する。しかし、事態の進展は当初の期待とはかけ離れたものになっていく。いままでどこでも買えると思っていた道具がめったに手に入らない貴重品となり、絶対視していた秩序と価値観がゆらぎだす。今までの暮らしの基盤がどんどんと打ち崩され、やがて来る破局へと押し流され始めるのだ。

しかし、この難局にあって得られるものも多い。現実の困難こそが自分の能力すべてにとって最良の師であり、危険の待つ探索の旅も自分の住む世界を学ぶチャンスだ。このゲームは単なる超人的英雄の物語ではない。人との出会いやいろいろな失敗などを通じて、ひとりの人間としての成長の過程を楽しむものなのだ。

⬆町の３Ｄの画面の特徴は、自分の左右まで広がる視界。これもプレイのしやすさとシナリオ重視の表われ。

占い師の家は、現実世界と神話世界の狭間にある

この世界を旅しているといろんなことに出会う。いいことばかりとはかぎらない。長い道のりのうちには、難しい謎を与えられたり、とても倒せそうにない敵に出会ったりして、話が一歩も進まなくなることもあるはずだ。ひっかかったからといって、ひとりで悩んでいたんじゃつまらない。だれか相談相手がいるといいんだけどね。

こんな時は、町の占い師に会ってみよう。きっといい相談相手になって指針を与えてくれる。この世界を動かしている神々の意思を伝えてくれているのだから、このお告げには信頼感があるのだ。もちろん、特に用事がなくても来てみてもいい。話をしてみると、いい情報が聞けるかもしれない。

この占い師が使う道具が、タロットのような神々や民衆の姿を表わしたカード。左側の写真のような姿だ。こんな神々の手によって、世界が動かされているわけだ。神の力と魔法とは密接に関連しているから、神話の世界を研究してみるのも面白いんじゃないかな。

⬆占い師の姿はこうなる予定だ。どんな話を聞かせてもらえるか、とても楽しみである。

◆デザイナーがお勧めする遊び方

世界のバックボーンに迫る自分だけの旅をしてほしい

ホビージャパン　工藤雅之

――リングマスターでこんなことがやってみたかった、ということから教えてください。

基本は、ストーリー重視のゲームです。シナリオの進み具合より、レベル上げが大事になるようなゲームじゃつまりませんからね。そこで、思い切ってレベルの概念を取り払いました。もちろん経験が評価されないわけではなく、経験の内容に応じて武器に対する習熟度や、泳ぎのうまさといった形で能力に反映されます。この結果、戦闘システムもかなり凝ったものになりました。とはいっても、戦闘システムを重視しているわけではありません。情報をもらうために、友好的なんだけどいたずら好きのエルフの洞くつに入っていかなければいけない、なんてこともあります。なぞなぞはあっても戦闘はないわけですね。こんなスポットでの会話を楽しんでほしいと思います。

――シナリオ重視のための特別なシステムがあるのですか？

シナリオは会話によって手に入る情報を軸にして進みますから、人間とするような自然な会話ができるようにプログラムが工夫されています。ですから、会話だけ取り出しても十分楽しめるようになっていると思います。話す内容やしてあげたことによって、相手の態度や話してくれる内容がどんどん変わります。もうひとつの特徴は、データの持ち方です。物と持ち主や場所との関係や物と説明文の関係など、データにはデータどうしでいろんな関係があります。この関係を生かした形でデータをもっていますから、どんな操作をしても不自然なことは起きません。置いたものは、誰かが持っていかない限り、そこにありますから、ヘンゼルとグレーテルみたいに物を置いて、道しるべにすることもできるわけです。アイテムを取って持っていくと人がなにかしてくれる、といったイベントもデータとして持ちますから、いくつでも組み込めます。

↑おなじみの武器店でも、何かが起こる？

――それだけなんでもできると、かなりいろいろな遊び方がありそうですね。

ええ、シナリオも一本道じゃありませんから遊び方は人それぞれです。でも、せっかくリアルな世界を用意したんだから、のめりこんで遊んでほしいですね。歩きまわっているうちに、世界のバックボーンに迫るぐらいの心構えでいてほしいとおもいます。歴史や地理、人の暮らしぶりなど、この世界での一般常識を身につけるつもりで、好奇心のかたまりになって旅をしてみてください。時には全世界的有名人と出会って、びっくりすることもあるでしょう。一人前のリングナイトになるには、知り合いが増えるのも必要なことなんですよ。経験値やレベルはありませんが、自分の歩いた後を振り返ってみると、いろいろなかたちで成長が感じられるはずです。こんな、世界を歩きまわることを軸にした遊び方をお勧めします。

ソーサリアンPC-9801版
ユーザー層が違うんだ

上位機種への移植といっても、処理速度を速くしたり、余ったメモリに新しいモンスターをブチ込めばいいってもんじゃない。苦労を惜しまなきゃ、ユーザー層に合わせて、シナリオだって変えられるぜ、とソーサリアン。

ユーザーが変われば ゲームも変えなきゃ

平素、ログインではニューソフトのコーナーで紹介したものは、移植版の発売時には〝新作〟として扱わず、別枠のページも取らない。なぜなら、移植版というのは、初めに作った機種用のプログラムを、単に他機種で動くようにしてあるだけで、ゲーム自体に変更がなされることはないからだ。もっとも、グラフィックなどは、解像度などの問題で作り直されることも多いが。

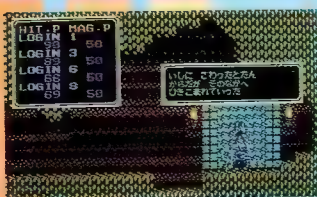
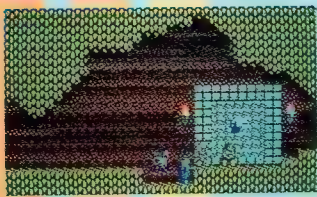
ところが、『ソーサリアン』は違うのだ。「他機種でも動くようにする」という移植の根本的な発想から一歩踏み出し、「PC-9801ユーザーがより楽しめるように」作り直した部分があるのだ。～部分がある、という書き方をした理由は、後述するとして、まずはPC-8801SR版からの変更点を挙げてみよう。

ゲームをスタートしてすぐにわかるのが、プレイヤーキャラに種族、性別、年齢ごとに異なるグラフィックが与えられたこと。これはキャラメイク時やステータス表示時に現われる。

PC-8801SR版とマップは同じだが、そのつながりは変えられた。だから、オークの巣のあるこんなところだって行けちゃう。

冒険を始めて気がつくのは（もちろん、マニュアルにも書かれるとは思うが）、プレイヤーの好みに応じてスピードが10段階に変更できる点や、従来は町に戻らないとできなかったセーブが冒険中、いつでもできるようになった点だ。また、細かいところでは、町に行き、各店に入ると所持金と同時にキャラ名も表示されるようになった。

そして、いちばんの変更点はそのシナリオにある。PC-8801SR版とは、全15シナリオとも（多かれ少なかれ）変わ

ここがオイシイ!! 移植の際に、仕掛けを変えてるんだ

PC-9801版では、写真上の石に触れると、写真下の場所へ飛ばされてしまう。

PC-8801SR版の同じ場所。上は某所のスイッチ。下の場所にはドアがない。

プレイヤーキャラのグラフィックが追加、ゲームスピード選択、どこでもセーブ……、と変更された点は数々あれど、注目したいのは、やっぱりシナリオの変更。トラップや謎解きがまったく変わり、さらに追加されたため、AVG色が強くなり、また「同じゲームなのにPC-8801SR版と解き方が違う」ということになった。

このことによって、ログインおよび他のパソコン雑誌のヒントを読んでしまったPC-9801ユーザーでも、まったく新たな気持ちで（？）プレイすることができるってわけ（マップはほぼ同じだから、4月号の付録は活用できるよ）。

しかも、謎解きは増えたかわりに2段ジャンプは[8]キーを押しっぱなしでできるようになったから、アクション苦手、謎解き大好き、ジックリ考えたいんですタイプのキミにピッタリマッチのソーサリアンに変身してるんだね。

◆デザイナーがお勧めする遊び方

PC-9801ユーザー専用なんです。腰を落ちつけて遊んでください

⬆おなじみの木屋さんは、ロマンシア以降あまり〝ヘソ曲がり〟ではなくなったという。

——PC-9801版では、シナリオがかなり変わっていますが、これはメモリが増えたからやろう、ということになったんですか？

木屋　基本的にゲームシステムは同じだから、PC-9801でも64キロバイトしか使ってませんよ、基本的には。余ったメモリはキャッシュディスクのように使って、ディスクを読む回数や時間を減らすことに使ってますね。だから、シナリオの変更はメモリうんぬんじゃない。そんなことよりも、ユーザー層が違うからゲームに要求するものや楽しみ方が違う、それならみんなが欲しているソーサリアンにしよう、と思ったわけです。

五十嵐　今のPC-9801ユーザーって、ホビーユースが増えたといっても、やっぱりアクションゲーマーは少ないんですよね。だから、例えばPC-8801SR版を遊んでみたとしても、100パーセントは満足できません。で、PC-9801版では、そのユーザーのことを考えて、作り直したんです。

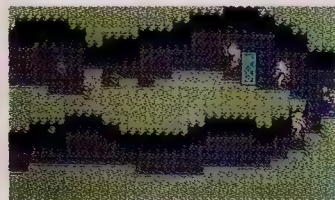
——では、PC-9801版は、どのような楽しみ方をしてほしいですか？

木屋　15本のシナリオクリアーに必要な年数は15年だけなんですよ。だからキャラクターをメイクしてあわてて冒険に出ないで、40年くらい腰を落ちつけて育てて、じっくり味わってほしいな。

五十嵐　僕も同じ。それと、仕掛けられた謎を解くときに、部屋の明かりも消して洞窟にいる冒険者の気持ちになって苦しみ、楽しんでほしいと思います。

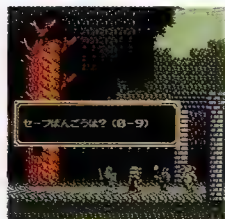
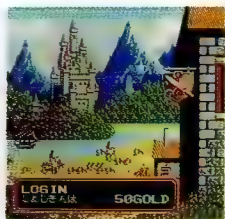
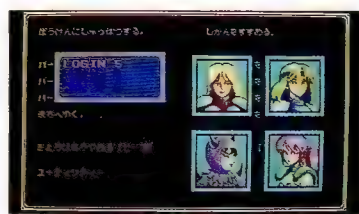
⬆スピード調節は10段階。気の長〜い人も極端に短い人も、これでOKね。

⬆シナリオ関係を手がけた五十嵐さんは、木屋さんと比べると素直そーに見える……。

⬆8キーを押しっぱなしでいれば2段ジャンプ。〝暗き沼の魔法使い〟も楽勝ね。

⬆スピード最速+SHIFTでより速く！キャラとキャラの間が広いからわかるね。

っており、謎解きの部分がグッと拡大されているのだ!!　これまでにもハードの違いによるグラフィックの変更はあったし、メモリの少ない下位機種への移植では、謎解き部分の削除はあった。が、それを増やしたものはない。

シナリオ以外の変更点については、「より強力なハードに移植するから」という理由もある。が、シナリオを含むさまざまな変更の本当の理由は、「PC-8801ユーザーとPC-9801ユーザーでは（同じゲームでも）楽しみ方、求める要素が違うから」というものだ。

PC-9801ユーザーの年齢層は、PC-8801SRのそれよりも高く、アクション性よりもじっくりとやりこむ、というタイプを好む人が多いのは事実。そのニーズを的確につかみ、マシンとユーザーに合わせてゲームを変更、改良、プログラムする。これまでの、「他機種で動かす」から、「機種ごとに独自の楽しみ方を持たせる」としたこの移植版こそ、〝最先端の移植版〟なのだ。

⬆町まで戻らなくても、冒険中にセーブできるんだい。こりゃとっても便利だね。

⬆店でもキャラ名が出るようになった。芸が細かい！　それに親切なんだよね。

⬆いちばん目立つ相違点は、プレイヤーキャラのグラフィック。全部で24種類もあるぞ。

Pool of Radiance
暮らしかたを創造する

RPGには設定の精密さが重要。世界のありようがはっきりしていて初めて、自分の暮らし方、遊び方を世界に合わせていくことができる。だから裏通りや魔法の細かな副作用にいたるまで、設定されているゲームがいい。

もっとリアルな戦闘システムで遊ぶ

コンピュータRPGの歴史は、テーブルトークRPG(俗にいうボードRPG)の楽しさのうち、コンピュータゲームで実現しやすい部分だけをとりだして、ひとりでいつでも遊べるようにしたところから始まった。最初は迷路での戦いがすべての単純な遊びだったのだ。そして、コンピュータが進歩するにつれ、会話やなぞなぞなどがテーブルトークのほうから追加されていき、どんどん複雑なものになってきた。コンピュータに新しい楽しみ方が増えたのだ。しかし戦闘システムの進歩は、やっとその動きがあらわれたばかりだ。

その流れに乗ってテーブルトークRPGの元祖『D&D』と、その精密版『AD&D』のメーカーTSRが企画し、シミュレーションゲームの老舗SSIが製作しているのが、この〝Pool of Radiance〟(栄光の淵)。今年の夏の完成に向けて製作が進められている。

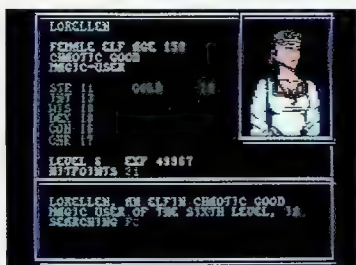
システムは精密な戦闘シミュレーションを中心にしたリアルなもの。AD&Dの膨大なルール、呪文のすべてを盛り込み、戦闘でできないことはほとんどない。かといって戦闘がめんどうなわけでもない。弱い相手と戦うときはコンピュータに決めさせることもできる。マニアックなうるさがたのAD&Dプレイヤーも満足するものを作ったということだから、コンピュータRPGプレイヤーとしてはぜひ遊んでみたい。

⬆リアルでスピーディーな戦闘シーンが迫力だ。画面は左上にいる戦士が発射した矢がオークに向かって飛んでいっている瞬間だ。

こうなると日本版が気になるところだが、完成しだいポニーキャニオンが移植を初めてくれる予定だから期待して待っていてほしい。

ではシナリオの背景を説明しよう。虫の年1536年、〝Forgotten Realms〟(失われた王国)の北の辺境にある町〝Phlan〟は、西にある〝黒いネットワーク〟の本拠地〝Zhentilの城市〟の脅威の下に置かれていた。しかし、Zhentilの攻勢は南方に向けられており、Phlanの住民は不安を感じつつも安逸な暮らしを送っていた。

だがPhlanの運命は6月のある日、意外な力によって決められた。北方から来た巨大なドラゴンがPhlanを襲い、町を廃墟にしたのだ。この時この地方のほかの町にもドラゴンがあらわれ、人びとを恐怖のどん底におとしいれたが、その多くは英雄的な魔法使いの犠牲のおかげで倒された。しかしドラゴンに対する恐怖感はつのり、いずれ世界は死から蘇ったドラゴンによって支配されるという宗教まで生まれた。

さてこの翌年、ドラゴンのすみかとなっているという噂にもかかわらず、失われた財宝を求めてPhlanの廃墟を探検しようというパーティーがいた。ここからキミの参加するゲームが始まるのだ。

⬆キャラクターの能力はAD&Dとまったく同じ。

⬆町の中の様子の表示も3Dだ。

⬆ゲーム途中で盗賊がパーティーに飛び入り。

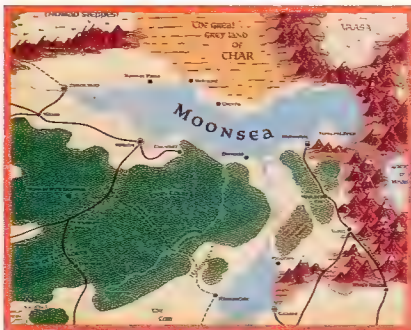
もっとリアルな世界設定を楽しむ

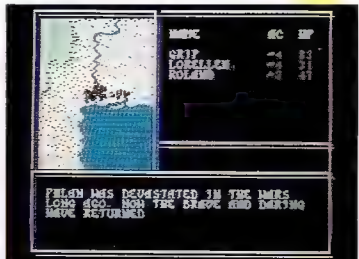
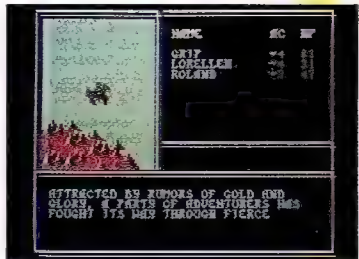
このゲームのおもしろさの背景にあるのは精密なルールばかりではない。世界設定も途方もなく精密だ。テーブルトークのほうのシナリオ用背景"Forgotten Realms"(忘れられた王国)をそのまま利用しているのだが、これが途方もないボリュームなのだ。

なにしろ、Ed Greenwoodの手によって小説の舞台として最初に作られたのは1968年。1975年からはずっと彼のグループのD&Dプレイの場として使われていて、1980年からずっと活躍し続けているキャラクターまでいる。こうやって、長い時間をかけて遊びながら作られてきただけあって、用意されている世界のデータは膨大だ。世界の全体像の書いてあるメインの資料だけで200ページ。さらに各地方や都市を抜き出して説明している追加資料が、どんどん出版されている。

内容は、世界全般の説明と2年間の出来事の記述、有名人の紹介、王家の系図、地方ごとのあいさつのしかた、魔法の流派、悪の秘密結社の勢力分布。これを普通の言葉とゲームの世界のデータで説明している。たとえば、「ここの戦士は戦闘の前の景気づけに特別な火酒を飲む」という言葉と「少々飲むと士気が10パーセント上がり、知性が3下がる」というデータ。

ちょっとマニアックな世界でついて行けないような気もするけれど、心配することはない。歴史ゲームと違い、教科書をひっくり返して勉強し直さなきゃいけないわけでもない。世界が広いといったって、1メートル×80センチの地図の全域をかけ巡って冒険しなければいけないわけでもない。細かいことはコンピュータが覚えててくれるんだから安心してこの世界に飛び込んでいってほしい。

⬆都市ひとつについて徹底的に解説した資料もある。これだけの大きさの都市ならいろいろな秘密が隠されているに違いない。都市の中での冒険もRPGの楽しみのひとつだ。

⬅最初の冒険が始まるのはこのあたりだ。廃墟が見える。

➡"失われた王国"の世界の全マップ、東西6、400キロのエリアだ。地域によってはさらに詳細な地図が用意されている。

⬆危険と財宝の待つPhlanの廃墟に近づいていくパーティー。マップ画面上に表示されているのは地図の上でみると本当に狭いエリアにすぎない。

戦闘システムがダイナミックなのだ

まともに戦ったのではとても勝てないような強い敵に出会った時、なにか技が使えればいいのにと思うことは多い。ちょっと逃げて追ってくる敵をダンゴにしてから魔法で一発で倒す、なんてことができると、敵がバラバラに出てきた時にはとても有効だ。前から攻撃したのではダメージを与えられない敵には、パーティーの主力が敵を引きつけているあいだに2人ぐらいで裏側に回り込んで攻撃するのがいい。

テーブルトークの世界では、こんな技が使えるのが当たり前。コンピュータゲームでもやってみたいね。でも、いちいち各プレイヤーの動きを全部指定していたら面倒くさい。そこでSSIが用意したのが、コンピュータゲームとしては画期的なフレキシブルな戦闘システムだ。

どこがフレキシブルかというと、戦闘中各ラウンドの初めに、どこまでプレイヤーが指示を出すかを決めることができるということ。強い敵なら全部自分でコントロールして、だれがどの敵に攻撃するか細かく指示を出す。画面写真にでているようなリアルな画面で、各キャラクターにそのラウンドでなにをさせるか指定していくわけだ。このモードを使えば、なかなか勝てない敵にはいろんな戦い方を試せる。

反対に弱い敵なら、コンピュータの戦闘ルーチンに方針だけざっと伝えればいい。画面はテキストモードになって細かい配置なんかは気にしなくてもよくなる。自動モードだからといって、ただ敵に向かって突っ込んで行くだけじゃない。魔法も使っていいと指定しておけば、魔法で的確な攻撃をしてくれる。敵が魔法を使うようなら、先に魔法を封じる呪文を使うなんてことまでやってくれるのだ。下手に自分で指定するよりうまくいくかもしれない。

この柔軟さは戦況の変化に対する対応力にも表われている。自分で指定している時でも、楽に勝てそうになったら魔法を使わないという設定をしておけばコンピュータがかたをつけてくれる。反対にコンピュータに戦わせておき、こっちが危なくなったら自分で乗り出していくこともできる。自動モードをうまく使えば、ざこ相手に面倒な戦闘を繰り返さなくてもすむだろう。

戦闘システムの特徴はまだまだある。道の広さに応じて前列で敵と直接向かい合う人数が変わったり、狙った敵めがけて魔法や矢が画面を飛んでいったりする。リアルな戦闘シーンにのめり込んで遊ぶのが楽しいのだ。

魔法にこんなコクがある

ファイヤーボール

- レベル：3
- 要素：V､S
- 射程：レベル+10フィート
- 時間：18秒
- 持続時間：瞬間
- 回避：1/2
- 影響範囲：半径20フィート

説明：ファイヤーボールは炎の爆発で、低い轟音をともなう。この爆発は、かけた魔法使いのレベルに比例したダメージをあたえる。つまり魔法使いの経験レベルごとに、6面体サイコロを1回振って出た値である。ファイヤーボールの爆発はさほどの爆圧をともなわず、通常は爆発の起こった場所の形にあわせて広がり、本来の球形の影響範囲に等しい体積を占める（ファイヤーボールによって占められる体積は全体でおよそ33,000立方フィートである）。生物にダメージを与えるほかに、ファイヤーボールは爆発半径内のすべての可燃性の物体に火をつける。また熱は金銀などの柔らかな金属を溶かす。

AD＆Dの魅力はなんといっても派手な魔法。かけられた相手が踊り出す呪文だの、天候を変えてしまう呪文、海を割って歩いて通れるようにする呪文など、コンピュータゲームではついぞ見かけないような呪文が700種類程ある。しかもそれぞれの説明がとても細かい。ちょっと珍しい呪文を的確に使ってパーティーを難局から脱出させるのが魔法使いの醍醐味だ。

しかし魔法を使いこなすのは、これだけ量があると簡単じゃない。1年ぐらい修行しないと1人前の魔法使いにはなれない。何をするにもマニュアルを調べてたんじゃ、戦闘中役にたたないからね。

だからコンピュータが呪文を操るというのは画期的なことだ。もう細かい数値の計算なんかコンピュータがやってくれる。ファイヤーボールの影響範囲なんか覚えなくても、膨大な呪文を駆使して魔法使いがプレイできるのだ。

◆デザイナーがお勧めする遊び方

戦闘システムを使いこなし 自分の戦い方を見つけ出す

SSI George McDonald

——このゲームのおいしいところはどこでしょう？

なんといっても、戦闘システム。コンピュータにまかせるタイプから、すべて自分で決めるタイプまで、自由に選べるんです。これはPool of Radianceが最初。しかもテーブルトークと同じぐらいの柔軟さがあるのに、手間は普通のコンピュータRPGと同じ。この戦闘システムをうまく使いこなして、自分のスタイルを作るのが新しい楽しみ方なんです。

——自分のスタイルというと？

別の世界に行って暮らすんだから、その世界とのつき合い方を決めなきゃいけない。旅行のしかたが、人によってみんな違うのと同じですよ。

——スタイルはどうやったら作れるんでしょう？

テーブルトークのAD&Dのプレイヤーはゲームにすごくこだわりを持っていて、コンピュータゲームだからといって打つ手に制限があると怒る。これはひとつには彼らが自分のスタイルを持っていて、そのスタイルを崩されるのをいやがるからさ。長いキャリアを持つプレイヤーは、みんな自分だけのスタイルで遊んでいるんだ。ゲームシステムのふところが広いテーブルトークのシステムでは、遊んでいるうちに自分の得意なパターンができてくる。

➡SSIの開発チームのメンバー。間に見えるのが"栄光の淵"の世界だ。

——それで、テーブルトークなみの柔軟なゲームシステムを用意するという方針が出てきたわけですね。

そう、そのとおり。コンピュータに人間が合わせるんじゃなくて、人間のイマジネーションで遊びを作っていくというところを再現したい。そのためにも、ありとあらゆるディテールをコンピュータ化したわけなんです。

——いままでコンピュータにやらせにくいから避けてこられたことを再現するわけですから、いろいろ大変なこともあったと思いますが。

AD&Dのマニュアルにはモンスターによっては集まる人を石にできるとか、沼地でだけ人を視線で殺せるとか、細かな設定がある。魔法の設定も特殊なものがあって非常に表現しにくい。オリジナルのすべてをていねいにコンピュータに載せるのが、大変な作業だった。でもそれをやったからこそ、自分だけのスタイルを作れる新しいゲームになったんです。

AD&Dってナニ？

AD&DはRPGの元祖D&Dから、1978年に枝わかれした精密でマニアックなシステムを持つテーブルトークRPG。

これがどういう意味かというと、戦闘もマップ作りもすべてゲームマスターとプレイヤーの会話で進められる。それだけなら面倒なだけだけど、プレイ中何か変わったことをしたくなったら、何がしたいか人間のマスターに口で説明することができる。するとマスターは、マニュアルを見るか類推するかして結果を決めてくれる。要は人にわかるように説明さえできれば、どんな変わったことでもやれるのだ。

ここまではD&DとAD&Dに共通。Aがついてなにが変わるかというと、なにもかもマニュアルに載っているってこと。法律の体系と同じようなものだ。行動の結果に矛盾が生じないから過去の経験が生かせて、使いこなせればおもしろいシステムなのだが、マニュアルの分量は右手に見えるとおり。AD&Dは、なんとかしてもっと楽に遊べるようになってほしかったゲームなのだ。

ULTIMA V Warriors of Destiny
善意の彼岸に立って

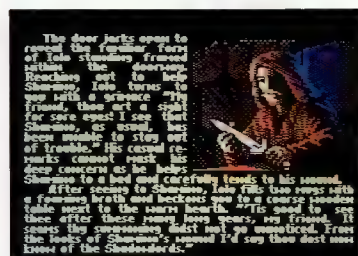
4方向スクロールのスタイルを頑なに守り続けて、そのまま行くところまで行ってしまったという感じの怪物RPG。話はいよいよ、善と悪の本質的な対決にもつれ込む。プレイヤーの理性の中で、善悪パズルが展開される。

シリーズ7年目で ついに善悪が決戦

1981年に第1作目『ウルティマ』が発表されてから、7年間にわたって続いてきたこのシリーズ。これからもずっと続くそうで、この先どうなっちゃうのか大変に楽しみであると同時に不安でもある。これ以上シナリオが複雑になったら、どうしたらいいかわからなくなってしまいそうだからだ。

『ウルティマV』の説明をする前に、まずその7年間のウルティマの歴史をお話ししておこう。

そもそもの初めは、イギリスのケンブリッジに住む若者が山歩きをしているときだった。彼は、物欲と権力欲が醜い争いをくり返してばかりいるこの世界を憂えていた。ある日彼は、森の中で大蛇を象った銀のペンダントを見つけた。それをひろうと、目の前に光のドアが現われ、彼はその中に足を踏み入れてしまったのだ。

⬆ゲーム開始前にIVの後日談が表示される。

⬆途中からはイオロの語り口調となるのだ。

出てきたところがウルティマの舞台となっているソーサリア大陸。彼はすぐに、木こりのシャミノという男に会う。そして、ここがまったく別の世界であることを知る。イギリス（British）諸島から来たということで、シャミノは彼をブリティッシュと名付けたのだ。

⬆IVで共に戦った仲間との感動の再会もある。まさに〝運命の戦士たち〟だ。

ブリティッシュは各地を旅し、吟遊詩人のイオロや騎士のデュプレと知り合い、親友になった。そのうち、ある事実が判明した。ブリティッシュは、ソーサリアの人々よりも年をとるのが遅いのだ。ソーサリアの人は、地球の人間の10倍の速度で年をとるのだ。

そんな特殊な条件もあって、ブリティッシュは文武両道に能力を伸ばし、人々の信頼を集め、やがて世界を統一する王、〝ロード・ブリティッシュ〟になっていったのだ。それまでに3回、ソーサリアは悪の手に落ちそうになり、そのたびにブリティッシュが別の世界から呼び出した勇者に守られてきた。それがウルティマのIからIIIのシナリオにあてはまる。

ソーサリアが完全に統一され、ブリタニアという国名を持つようになったのは、3つめの悪が滅んだのを記念してのことだ。そして世界が平和になると、徳の精神が重んじられるようになり、より徳の高い国家を築くために、地下深く眠る究極の智、〝Ultimate Wisdom〟を求める旅を、みんなは始めるようになった。これがIVのシナリオになっている部分。さて、そうしてやっとVに入ってくる。

究極の智も手に入れて、本当に世界は平和になったと思ったら、よせばいいのに謎の地下大陸への探検に出かけたロード・ブリティッシュが消息不明になってしまった。ロード・ブリティッシュの穴を埋めるべく、ブラックソーンという男が王位についたが、これが地下から来たと思われる3人のシャドーロードというわけのわからない悪者に洗脳されて、変な政治を始めてしまった。徳の精神を人々に強要し、それに従わない者には重い罪を科した。ブリタニアは、こうして再び混乱していった。人々の心も、様々な思想が入り乱れ、険悪になってしまった人もいる。ロード・ブリティッシュはどこに行ってしまったのか、人々をどう救えばいいのか、それがVの課題なのだ。

悪は倒せばいいのか 悪とはいったい何だ

このゲームの特徴をあげるとすれば、まず第1にシナリオの深さ、そして第2にリアリティーだろう。

「シナリオが深い」なんて言葉は、今ではもうどのゲームでも言ってることで、まったくインパクトがない。でも、このゲームのシナリオを見れば、誰もがあらためて、シナリオの〝深さ〟とは何かを実感するのではないかと思う。

これも、ファンタジーロールプレイングゲームであるから、つきつめて言えば、シナリオの最終目的は悪いヤツをブッ殺すということになるかもしれない。ところが、それがはっきりそうとわからないという点もあるのだ。

さしあたって、悪者と思われるのはブラックソーンとシャドーロード。ふつう、いちばん悪いヤツはどこか遠くて深いところに最後まで隠れているものだが、このゲームの場合は、シャドーロードは聖者(Avatar)であるプレイヤーキャラクターを探して町や城を転々としているし、ブラックソーンの城へもいつでも行ける。もっとも、ブラックソーンにつかまると大変。マントラを教えないと仲間が殺されるなんて怖い目にあわされてしまうから、気軽に行けるというわけではないけどね。

⬆どちらかと言えばシンプルなグラフィックだが、それなりに味がある。

現実の社会でも、悪の黒幕ってやつはけっこうのうのうと世間に顔をさらしている。しかし、そいつを殺したところですべて解決するという具合にはいかない。悪いヤツだと思っても、ある人にとってはいい人、なんてこともある。「殺っちまえ！」と行動を起こす前に、悪とは何かについて、よーく考える必要がでてくる。本当に自分がすべき事は何なのかを知るために、あるときは悪の仲間に加わって悪のフリをしなければならない。ウソをついて情報を引き出さなきゃならないこともある。そうするうちに、だんだん甘い悪の誘惑に引きずり込まれていく自分を発見し、ハッと我にかえって恥じいるなんてことを、このゲームは体験させてくれる。こういうことが、ウルティマVのシナリオの〝深さ〟なのだ。

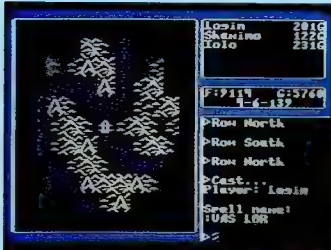
⬆町の住人はみな頭脳を持って生活している。

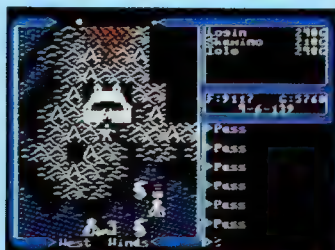
ここがオイシイ!! ウルティマVの3大見せ場を一挙に大公開

ウルティマVでは、どうしても避けて通れない3つの関門がある。ひとつは、〝アンダーグラウンドワールド〟、ひとつは〝シャドーロード〟との対決、そして、〝ブラックソーン〟との対決。

ロード・ブリティッシュが消息を絶った地下大陸、アンダーグラウンドワールドは、広さが地上の世界と同じだけある、川と山の迷路。随所に滝もあって、ボートで入ると逆戻りができないという厳しいところだ。また、未知の怪物もウヨウヨしている。

シャドーロードは3人いる。それぞれが手分けをして、プレイヤー、つまりあなたのことを探しまわっているのだ。うっかり彼らが立ち寄っている町に入ってしまうと、彼らに見つからないまでも、彼らの影響で心が乱され険悪になった町の人々に冷たい仕打ちを受けることになるから、要注意。

プレイヤーは、ブラックソーンの命令で全国的に指名手配されている。もし彼に捕まったら、まず仲間が拷問台にかけられ、善に関する秘密を言えと迫られる。言えば大変なことになる。黙っていたら仲間が殺される。ここで殺されると、生き返らせることもできないのだ！

⬆超巨大な水と山の迷路〝アンダーグラウンドワールド〟。ここには何があるのか。

⬆突然町で出会った〝シャドーロード〟(上の黒い人物)。ヤツに捕まったらおわりだ。

⬆〝ブラックソーン〟の城。中は隠し扉と罠でいっぱい。いやな感じのする建物なのだ。

絵がキレイなだけがリアリティーじゃない

シナリオの話をしていては、どんなにスペースがあっても足りないから、すこし他のことも話しておこう。ウルティマVのもうひとつの特徴は、リアリティー。写真をご覧になっても、ウルティマVがリアルなゲームだとお感じになる方は少ないだろう。今の日本のゲームの美しいグラフィックに慣れた目から見れば、むしろこのゲームのグラフィックは寂しく感じられる。

でも、絵がきれいかどうかだけで、リアリティーを語ることはできない。たとえば、ウルティマVに登場する町の人々は小さくてシンプルなキャラクターだが、みんな町の中で自分の生活を送っている。朝ベッドから起きあがり、井戸で顔を洗って畑へ出て働き、昼にはレストランで食事をし、夕方にまた井戸で顔を洗ってパブで一杯やって家に帰ってベッドで寝る。ブリタニアの約200人の住人が、みな独自の生活を送っているのだ。

そして、彼らひとりひとりに、〝小さな脳〟がある。会話は、単なるキーワードの交換ではなく、世間話にまで広がる。顔を覚えてくれる人もいる。2回目、3回目と会うごとに親しくなる人もいるのだ。

⬆飛び道具でどの敵も狙えるようになった。

⬆船の上での戦闘シーン。ポイズン・ウインドという派手な魔法だ。

もちろん、写実的なグラフィックでこれができたら言うことはないが、内容をとるかグラフィックをとるかとなって、ウルティマは内容をとったわけだ。でも、ウルティマVのグラフィックも捨てたものじゃない。それなりにというか、作者のロード・ブリティッシュ氏に言わせると、かなり力を入れて作ったとのことだ。シリーズをずっとプレイしてきた人にとっては、Vのグラフィックの進歩は大変なもの。それ以外の人でも、ちょっとプレイしてもらえば、なんともいえない味のあるグラフィックを気に入ってもらえると思う。よっぽど写実的なものでない限り、RPGのグラフィックなんて、その世界に漬かってしまえば、あまり気にならなくなってしまう。もともとロールプレイングゲームは、想像力の遊びだったんだもんね。

仲間が仲間を撃っても痛いこのリアリティー

ちょっと話がそれてしまった。ウルティマVのリアリティーの話に戻ろう。どのロールプレイングゲームも、いちばん力を入れて作ってあるのが戦闘モードだろう。いちばん派手で、行動的な部分であるため、ここがショボイとどうしてもシラケてしまう。

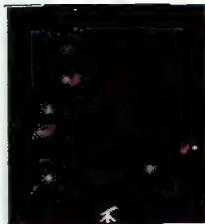
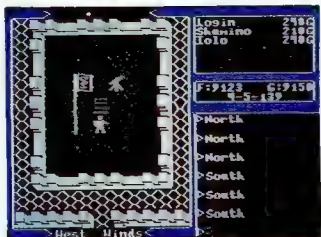
ところがなぜか、ウルティマシリーズのIVまでは、戦闘モードはあまり力を入れて作られていなかった。シナリオを重視するウルティマを象徴しているようだ。でも、これじゃイカンと考えたロード・ブリティッシュは、Vで戦闘モードと戦闘用魔法をバッチリ強化したのだ。

それと同時に、戦闘モードのリアル化もなされている。たとえば、試しに仲間のケツに向かって矢を放ってみる。すると当然、仲間はギャッと叫んで飛び上がる。ドバーッと火を吐く魔法を使うときも、前に仲間がいたら、敵といっしょに焼き殺してしまう。故意でなくても、手元が狂って、投げた斧が仲間の後頭部にゴチンと当たることもたまにある。慣れてくるとつい機械的にキーを押しがちな戦闘モードだが、こうなると、真剣にならざるを得ない。

楽しい寄り道スポット

星を見ると何かがわかってくる

あまり重要ではないが、ちょっと面白いものに天文台がある。町や城で、屋上に出るとたまに天体望遠鏡が置かれているので、ちょっと覗いてみよう。太陽が出ている間に覗いたりすると、バシッ！ と目を焼かれてしまうから、気を付けてね。

星は夜に見るという常識さえ持っていれば、そんなドジは踏まなくて済む。さて、ちゃんと夜になってから望遠鏡を覗くと、空に8つの惑星が見える。そして、8つの惑星のうち、どれか3つに赤い彗星がかかっているのも見えるだろう。惑星は常にキチンと運行しているのだ。そして、赤い彗星の動きには、ちゃんと意味がある。不吉な意味がね。

⬆⬇天体望遠鏡を見つけたら、夜にそっと覗いてみましょう。

◆デザイナーがお勧めする遊び方

善と悪は紙一重。悪とは何かをよく理解することだ。

ORIGIN SYSTEMS LORD BRITISH

⬆もうすっかり有名になりましたロード・ブリティッシュ。

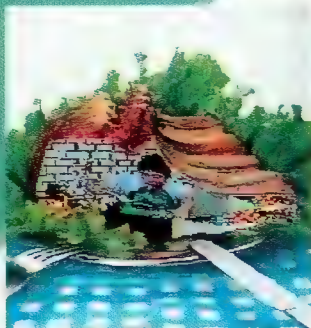
——ウルティマⅤを作るうえで、いちばんやりたかったことは何ですか。

ウルティマは、ボード版のRPGをコンピュータ化する目的を持って作られたものです。だから、やりたかったことをあげれば、きりがないですね。私はいつも、ゲームを作る前に、その時点で発売されているすべてのコンピュータRPGを見ます。そして、それぞれのゲームの最も優れた点を調べ、ウルティマがすべての面で、それらのゲームを超えるように考えているのです。とにかくお金のかかるやり方です。今回、ウルティマⅤでは、サウンド面にも力を入れました。モッキンボードやエンソニックチップを載んでいないAppleIIでは聞けないので、ごく限られた人にしか楽しんでもらえないとわかっていても、完璧を期するために音楽もバッチリ入ってます。MIDIにも対応しています。グラフィックにも凝りたいと考えました。近頃、『バーズテイル』など、大変にグラフィックの美しいRPGがでてきているので、データ量を2倍にして細かい所に凝ってみたんです。AMIGA版もすぐこの後に制作しますが、そちらではずっとすばらしいグラフィックを載せる予定です。あまり凝りすぎて、儲からなくなりそうになってしまいましたが、儲からないからって作品を不完全にはしたくないので、はじめに決めたゴールには絶対にたどり着こうと決めてかかったんです。

⬆音楽を出力するモードをとても細かく選ぶことができる。なんとMIDIにまで対応しているのだ。こんなところまで凝ってる。

——では、どのように遊んだら、ウルティマⅤの本当の面白さを味わうことができますか。

とにかく、ウルティマⅣをプレイしておくと、数倍面白くなります。Ⅳを思い出してください。Ⅳの世界では、8つの徳の道を正しく進むことが重要で、その道をはずれないかどうかを監視する視線を常に感じて、とても気になりましたよね。Ⅴではその視線は、Ⅳほど厳しくはありません。なぜなら、悪に対して少し融通がきかなければ、Ⅴの世界では生きていけないからです。これは善と悪のゲームです。それをよく考えてください。悪と戦うには、ときには悪の仲間に入ったりしなければならないこともあります。しかし、悪はそれにつけこんで、あなたを悪に引き入れようとします。ですから、悪の誘惑、監視の目、最終目的の3つのバランスを常に頭に入れておくことが大切なのです。悪と戦うためには、なるべく多くの人と話してください。それも、1回だけじゃなくて何回も。そうして知り合いを増やし、自分と同じ考えを持つ人の人脈を作っていくのです。とにかく、顔を売ることです。それから、善と悪は紙一重であるという意識を高めておいてください。そして悪とは何かをよく理解することが、とっても大切です。

⬆Avatarの道はⅣよりは少し広くなって自由がきくようになった。

各界有名人に見るRPGのいただき方

骨のズイまでしゃぶる!!

個々のゲームについて、どう楽しんでいいかはだいたいわかった。では、RPG全般についてはどう楽しんだらいいんだろう？　各界有名人のいただき方と、RPG知識補足映像を参考に、君のいただき方を完成させよう！

記録を克明につけキャラクターに愛情をもって接する
末弥純さん

イラストレーター。ファンタジーもの、特にウィザードリィやウルティマの世界を描かせたら、宇宙に右に出るものなしといわれる。〝WIZARDRY 4〟で仕事が中断する日も近い。

そうですね、私の場合、これといって特にかわったことはしていませんね。静かに黙々とプレイしています。まあ、あえて言うならば、例えばウィザードリィなどでは、キャラクターメイキングの時にボーナスポイントがありますよね。多くの人があのボーナスポイントの、高いキャラクターができるまで何度もやり直しているみたいですが、私は、どんなに低いボーナスポイントでも、それが天分だと思って育てることにしています。その結果、おそろしく成長の遅いキャラクターもできてしまいますが、そういうやつを愛情もって育ててやるのがいいんですよ。とことんキャラクターにつきあうことで、ゲームの深みが増すと思いますね。そういった意味では、自分のキャラクターの成長記録をつけることもおすすめします。私は大学ノートにつけていますが、できるだけ克明につけたほうがいいでしょうね。武器は何と何を持っていて、魔法はいつ、何の呪文を覚えたか、なんてことまで記録するんです。そして、プレイする前に、必ずそのノートを見るんです。そのキャラクターがいままでどんな経験をしてきたのかを見ると、どんな性格のやつなのか、運があるかないか、なんとなくわかるような気がします。それと、私は各キャラクターに紋章を作ってあげてます。こいつはあの家とあの家がくっついたところの子供だから、こんな紋章というふうに、バックグラウンドストーリーを想像しながら作るんです。ここまですると、もう本当の仲間です。だから、LOSTしちゃったりしたら大変ですよ。悲しくて悲しくて。とてもじゃないけど、飲まずにはいられませんね。（談）

RPGにおける役割分担とは何ぞや？

RPGをしていて、不思議だなあと思うことがいくつかある。そのひとつが戦士、魔法使い、僧侶、盗賊などの役割分担だ。忍者のように、頭がよくて、体力があって、術も使えてという、スーパーな存在が身近にいた(?)日本人としては、一長一短の能力を持つ〝役割〟とか、〝職業〟というのがよく理解できないんですな。分業が発達しなかった。おしょう油の力に頼りすぎて、西洋料理のような細かいソースとかスパイスが発達しなかった、なんてことによく似てます。

で、そういうRPGにおける職業というものがどういうものなのかが、よくわかる映画がこの『キング・オブ・デストロイヤー』なわけ。『コナン・ザ・グレート』のパート2なんだけど、本当はどっちを見てもいい。どっちでも戦士とか盗賊とか、いろーんな人がでてきて、しっかり〝分業〟してるからね。主演はおなじみのアーノルド・シュワルツェネガー。うー、モリモリだぜ。諸君のRPGに登場してる戦士たちも、こういうふうに筋肉が発達しちゃってるのかと思うと、肉が食べたいね。

コナンシリーズ第2作。
LD：レーザーディスク株式会社、7,800円
VHS、β：RCAコロムビア、15,800円

キングオブデストロイヤー

正々堂々と子供になりきれるたいせつな場所
高橋源一郎さん

作家。『さようならギャングたち』、『ジョンレノン対火星人』などの作品のほか、『ブライトライツ・ビッグシティ』などの翻訳も有名。近々AMIGA500を購入する予定とか。

別に特別なことはしてないですけどね、いちおう武装解除するようには心がけてます。武装解除っていうのは、つまり、気持ちとして鎧をまとう機会が多いですよね、普段。いろんなものを見たり読んだりする時に、つい考えてしまうでしょ。意味とか。せっかくRPGっていうのは、そういう意見や言語活動とは別のところで楽しめるものなんだから、純粋に少年のように楽しんだほうがいいんじゃないですか。ファミコンで『ドラゴンクエスト』をやっている人たちなんか見ていると、あそこでなんとかを倒した時どうしたとか、もうほとんどガキのように自分の経験を話しあってますよね。夢中になって、自慢しあったりしてる。夜中にさ、ヒントを聞きに電話してきたりまでするでしょ。他のジャンルだったら、絶対怒っちゃいますよね。でもRPGの場合だと、親切に教えてあげたりしてるんだよね。絶対怒らない。くだらない内容なんだけどね。発言内容がひらがなになっちゃってますよね。こういうことは、映画なんかについては、ちょっと考えられない。あの監督がさあ、なんて話にすぐなっちゃいますからねえ。それともうひとつ。普通、RPGっていうのは、プレイする人によって無数にストーリーがあって、小説は一通りだといわれてて、それは確かにそうなんだけど、本ていうのは読み手によって無数の読み方があって、RPGの場合は一通りというか、共通の体験というかんじがしますよね。そのへんがまた他の人と同じ思いを楽しんだという印象を与えてくれるんですね。まあ、とにかくRPGは、今、正々堂々と子供になって遊ぶことができる希少なジャンルだと思います。(談)

ドラゴンを制するものはRPGを制すかもね
ドラゴンスレイヤー

今年は辰年ってことで、やたらと龍を見る機会が多いですけれども、どーも西洋のドラゴンってやつはよくわかりませんね。羽とかはえてるみたいだし、口からゴーッって炎とか吹雪とかも吐くみたいだし、えーと、それから玉をにぎってるんだっけ？　あれは東洋の龍か。いや、西洋のやつもにぎってたような気もする。というわけで、記憶がまじっちゃって、よけいにわかんなくなっちゃってる人も多いんじゃないでしょうか？　いかんいかんいかん。それではいけませんね。なんつったって、ドラゴンを制するものはRPGを制すってことわざがあるくらいですからね。

それではドラゴン知るのになにが一番手っとりばやい教材かなーと思ってさがしだしたのが、『ドラゴンスレイヤー』ですねっ。これはもう全編ドラゴンだらけ。ドラゴンがどんなふうなかっこうで、どんな息を吐くのかということから、ドラゴンのうろこで作った盾ってどんなもんでしょ、なんてことまでこと細かにわかってしまうのだ。洞窟にひそんでいる姿も見られたりして、ゲーム中の想像力を強化することと請けあいだぜ。SFXもガチョーンとすごいよ。

ディズニーが作ったSFファンタジー映画。日本未公開。LD：レーザーディスク株式会社、7,800円 VHS、β：ポニーキャニオン、12,800円

自分のだけのカセットを作ろう

戸田誠司さん

ミュージシャン。Shi-Shōnenのリーダー。某音楽誌で〝King of Computer〟という連載を持つほどコンピュータに詳しい。ログインのスタッフより詳しいからいやんなっちゃう。

いちおうミュージシャンらしく、音楽に関係する楽しみ方ってことで言うと、やっぱり自分の好きな曲の中から、そのゲームの中での各シチュエーションにあうものを選んでカセットに入れとくといいんじゃない。根性のある人は、草原カセットとかダンジョンカセット、バトルカセット、村カセットなんかを用意して、主人公の場所が移るたびにガチャガチャ入れかえたりしてほしいね。ひとりでやるのが大変な時は、時給はらって家族に手伝ってもらったりしてさ。カセットの内容は、音楽だけじゃなくて、各社からでている環境音レコードなんかもいいかもしれないな。小鳥のさえずりとか波の音とか、いろいろでてるでしょ。音楽だったら、例えば草原カセットにはなるべく心が落ち着くようなやつね。ストラビンスキーの『春の祭典』とか、あとは『ライオンは寝ている』。もうちょいダイナミックに『狼少年ケンのテーマ』もいいね。ダンジョンだったら、けっこううるさいタイプの『死霊の盆おどりのサントラ』(あるのかなあ)とか、ひっそりとしたかんじでB・イーノの『アンビエント＃1』。バトルの時はプロレスの実況中継とか両親のけんかを録音しといたものとか、『オイラはドラマー』もいいね。村に入ったら、村田英雄が一番だな。おまけでShi-Shōnenの新譜(今作ってるよん)もよろしく。

あと、ゲームの音についてひと言いっておくと、音楽と音が区別できてないと思うんだ。音響空間を作ることが目的なんだからさ、おしつけがましくマイナーな曲を鳴らすのには閉口しちゃうよねん。(談)

モンスターを知らずしてRPGを語るなかれ

モデルアニメーションの権威、ハリーハウゼンの作品を網羅。(LDのみ) LD：レーザーディスク株式会社、5,800円

いばるわけじゃないが、知らないのはドラゴンについてだけじゃないぜ。他のモンスターについてもジューブンに知らないのだ。でも日本にはいないんだから、しょーがないよな。カラ傘とかろくろっ首とか小豆洗いとかは、ゴロゴロしてるけど、キメラとかスライムとかゾンビとかは、とんと見かけないものね。だから、ビデオや映画やレーザーで見るしかないってわけ。

つーわけで、いきなり『シンドバッド・7回目の冒険』と『アルゴ探検隊の大冒険』と『伝説のSFX魔術師レイ・ハリーハウゼン』の3本を出血大おすすめしておきたい。3本ともギリシャ神話系のモンスターがゾロゾロ出てきてちびっちゃうぞ。

出てくるモンスターは、ハーピー、メデューサ、ヒドラ、ミノタウロス、スケルトンなどなどなどなど、と豪華キャストでお送りいたしますだ。シンドバッドとアルゴではこれらのモンスターが、ちゃんとストーリーに沿った形で出てくるわけね。んでハリーハウゼンのほうでは、こういうモンスターが、いろんな映画から集められて、ズラーッと次々に出てくるわけ。どっちを見るかは気分でどーぞ。

シンドバッド
7回目の冒険

ハリーハウゼンが、伝説の化け物をすべて担当。LD：レーザーディスク株式会社、7,800円 VHS、β：RCAコロムビア、15,800円

LD：レーザーディスク株式会社、7,800円 VHS、β：RCAコロムビア、15,800円

アルゴ探検隊の大冒険

おいしくなるまでガマンします

いがらしみきおさん

「ぼのぼの」が大人気の漫画家。コンピュータに対する愛情は深く、「バグがでる」なんて作品もあるほど。特に野球ゲームは、ほとんどの種類を持っているというウワサだ。

ログインさんへ

極端なことを言えば、RPGは、幅さえあればいいと思います。目的などはなくなってもいい。今はまだ〝少年ジャンプ〟だと思います。RPGは。そこから脱却してくれるモノが出るまで、ワタシはガマンしつづけなければいけない。

かどうかはわかりませんが、とにかく、ひとつのゲームの完結に2ヵ月もつきあってるほど、今のワタシはヒマではない。

ということは、何度も遊べるRPGが、ワタシのお望みかというと、実はそうかもしれません。誰か作ってください。誰も作ってくれないんだったら、ワタシが作っちゃうぞ。作ってもいいの？　ホント？　いいの？

いがらしみきお

というのがいがらしさんから、ログインにあてられた、〝RPGのおいしいいただき方〟というわけなのだった。今のRPGをより楽しむ方法というよりは、〝RPG〟そのものを、もっともっと面白いものにして、それをじっくり味わっちゃおうぜーっというかんじですね。よーするに、今のRPGはまだ、いがらしさんにとって、それほどおいしい存在じゃないということでもありますが、ログインとしては、この発言の裏にはいがらしさんが実はすっげえゲームアイデアをもってるんじゃないかと、つい期待してしまいます。なんでも2年間の休業中には、コンピュータとコンピュータ雑誌にべったりだったとかいうお話だしね。そのへんのことについては、先月号と今月のインタビューを読んでちょうだい。

そばを打つようにRPGに挑む

吉田健さん

ログインのご近所のRPGそば処、春日屋の坊ちゃん。RPGが大好きで、大のウィザードリィファン。店にはウッドヘッドのサインまで飾ってあるのだ。一度は行ってみたい店ね。

僕の場合、平日は仕事が忙しくて、終わったらすぐに寝ちゃいますから、RPGをするのは日曜日ってことになっちゃいます。週に1日だけですね。本当は毎日プレイしたいんですけど、このガマンしてガマンして、1日だけプレイするってことで、他の人より深くRPGを楽しめているかもしれませんね。ひとつひとつの謎について、ああでもないこうでもないって、考えている時間がたっぷりありますから。RPGって、謎があってもいろんなことしてるうちに、なんとなく解けちゃうこととか多いと思うんです。そうじゃなくて、じっくり考えたほうが楽しいですよ。僕なんか、そば打ってる時も出前に行ってる時もいつも考えてますから。だからうちのそばはRPGの味がするんですよ。だいたい何事もそうだと思うんですけど、先を急ぐとよくありませんよね。そばだって打ちたてっていうのはおいしくないんですよ。粉と水がしっくりきてないから。1時間くらいおいてあげないと。すぐに食べたくってもガマンしなきゃいけないんですよね。RPGもいっしょなんじゃないですか？あ、それから、そばっていうのは、手が暖かいと絶対にダメなんです。おいしいそばは打てません。RPGも同じですよね。頭に血がのぼって、熱くなっちゃってると、解けるものも解けなくなっちゃうし、だいいち楽しくないじゃないですか。というわけで、時間のない人は、週に1日、集中してプレイしてみるっていうのもいいもんですよ。僕なんか、土曜日になるとウキウキしちゃって、日曜は朝5時半に起きて1日楽しんでますよ。　(談)

君のいただき方大募集なのだ!!

各界有名人に見るRPGのいただき方、いかがでしたでござんしょーか？　うーむとうなってしまう意見もあったでしょうが、実は読者のみなさんもうーむとうなってしまうような、おいしいいただき方をしていたりするんでしょ。にくいよ、コノー。そうならそうと言ってくれればいいのにー。というわけで、言ってほしいんですよ。知りたいんです、みなさんのいただき方が。もちろん、今、こんなやり方してるんだぜーっ、というのを教えてくれるのは、そりゃけっこうですが、今回のこの記事を読んで、ビビッとインスピレーションがわいて、ついあみだしてしまった技でもかまいません。RPGがより楽しくなる方法があったら、ログインに教えてね。それで本当に面白かったら、なんかあげます。ひとりじめはよくないぞ。ジャンジャン教えてねん。

あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル(株)アスキー
ログイン編集部〝RPGのいただき方〟係

あらたまって言うこともないけど

パソコン通信

ムムッ

パソツーで対戦しましょーなのだ

先日、朝食後のお茶を飲みながら日本経済新聞を読んでいると、郵政省がパソコン通信の懇談会を作ることにしたという記事が載っていた。具体的にどんなことを懇談するのかは書いてなかったが、後で聞いた話によると、パソコン通信を広めるためにハードメーカーやソフトハウス、ネットワークの会社が集まって、何やらいい考えを思いつこうということらしい。パソツー利用時の電話料金を安くしようなんてことも考えているようだ。

モデムなんかの値段より、電話料金のほうがツライので、ぜひとも実現してほしいものである。私はふだん、3分10円でかけられるネットにばかりアクセスしているのだが、寝食忘れてチャットなどをしていた月には、3万円くらいNTTに支払っていた。知人のネットワーカーには、8万円という男もいる。高額なNTTの請求書が勲章みたいに感じられるのも、せいぜい数ヵ月の間。今考えると無茶してたなあ。

さて、今月はパソツーを利用してプレイするゲームを2つ紹介するのだが、そういうゲームはおもしろければおもしろいほど、電話料金が気になってしまう。遊んでいても、分きざみ（距離によっては秒きざみ）で料金が加算されていくとなれば、楽しさも半減しちまうってもんだ。

そこで私は考えた。電話料金は前払い制にすればいいんじゃないかと。そうすれば、アーケードゲームみたいに500円分遊ぼうとか、月に2,000円以上使わないぞというふうに、はじめに上限を決めてプレイできるではないか。テレホンカードなら、このような使い方ができる。カードが切れたらおしまいなのだ。もちろん、強い意志の力があれば後払いだろうがなんだろうが、上限を決めて楽しめるんだろうけど、ついつい深みにハマっちゃうのが人情。テレホンカード式の電話を、一般向けに販売してください、NTTさん。きっと売れますよ。

我ながらいいアイデアだな、などと少々エツに入りながら、本題に移るのであるが、先程もちらっと言ったように、今月はパソツー版のゲームを2つ紹介する。ひとつは2月号のソフトウエアコンテストで発表されたX68000用のゲーム『シュタイン』の通信対戦版だ。離れた相手とやるシュタインは、スリリングだぞ。もうひとつは、システム・プロという会社がこのたび開局する、麻雀専用ネットワークの『雀ネット』だ。パソコン麻雀と操作や画面の雰囲気は同じだが、相手は生身の人間。やっぱり人間と打つほうがおもしろいんだよな。開局直前のシステム・プロを取材してきたので、後半ではそのお話をさせていただこう。

⬇カラーで『シュタイン』の画面が載るのは、これが初めてじゃないかな。うーむ、こうして見ると、X68000だけあってずいぶんキレイですね。

⬇これが『雀ネット』専用端末ソフト。見た目はまったくフツーのパソコン麻雀。でも、メンツはみんな生身の人間なのだ。ヤル気がでるぞー。

X68000用通信対応型シュタイン

シュタイン結合法

ホスト側　　**ゲスト側**

ゲストに電話をかけて「今からヤルゾ」と打ち合わせする。

➡ モデムを着信モードにセットして、次の電話を待つ。

➡ 通信ソフトを利用して、相手側をアクセスする。CONNECTと表示されれば、ちゃんと接続されているぞ。

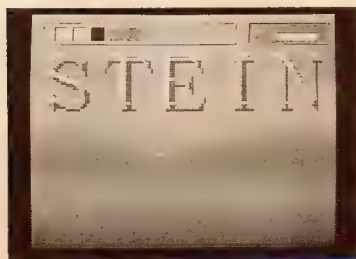
➡ よし、シュタイン起動だ！

➡ こっちもシュタイン起動！

これで結合完了。あとはメッセージにしたがってプレイを進めればいいのである。自分の番になると、カーソルが表示されるので、マウスで取りたいブロックを選び、左ボタンをクリックする。後はこの繰り返しで勝負する。

1988年の2月号の404ページを見てもらえば、ゲームの内容はわかるので、そっちを読んでほしい。では、読み終わるまでの間、私はトイレに行ってきます。(ジョワー、ギュルルル、ゴボー) ただいま。おっと、手を洗ってこなかった。まー、読者のメーワクにはならないからいーよね。

金、赤、青、水色の4色のブロックが、いろんな形に積まれていて、そのブロックをプレイヤーは交互に取っていく。赤プレイヤーは赤と水色、青プレイヤーは青と水色のブロックを取れ、下のブロックが無くなれば上のブロックは落ち、金色のブロックを落としてしまったほうが負け。操作はマウス。サウンドがかっこよく、グラフィックがキレイ。といった内容のことが書かれていただろう。『シュタイン』はシンプルながらも、つい白熱してしまう、好ゲームなのだ。

➡ひとりプレイはできない。その場にいる人が、通信で離れた人とプレイするのだ。

ある日、あるネットでボードを見ていると、「シュタイン買いました。わりとおもしろいですね」と書き込んでいる人がいた。彼の名前は和田正寛、通称わだまんというのだが、目ざとくそれを見つけた私は、「シュタインを離れたところにいる人とプレイできるようにしてちょ」と、お願いのメールを出した。そして、数日後、あっという間に、この通信対応型シュタインへと改造されたというしだいである。

プログラムをスタートさせると、通信対戦するかどうかをきいてくる。その前(シュタインに入る前)に、通信ソフトでモデム同士を接続させておかなくてはいけない。このあたりの手続きがちょっとめんどうなので、自動化できるよう現在変更中だ。期待して待っててくれ。通信対戦を選択すると、どっちが先攻かジャンケンして、面データのやり取りをする。この間少し時間があるんだけれども、自動的に相手のパソコンと何やら交信している様子は、感動というほどでもないが、かなりおもしろい。

準備が終わると、カーソルがポンと表示される。マウスでブロックを選び、クリックして取る。相手の番の間は画面に変化はないけれど、突然ブロックがひとつ消えて、バラバラと落ちていく。想像以上にドキドキするぞ。

"システム・プロ"の雀ネット

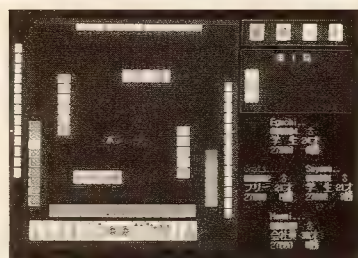
麻雀は4人でするゲームだ。だから4人でプレイするのが一番おもしろい。やりたいときにやりたいだけ、4人で麻雀ができたら最高。というわけで、『雀ネット』のおでましだ。

もう、だいたい見当はついていると思うが、パソコン通信を利用して、4人麻雀を実現したのがこの雀ネットである。開発は横浜のシステム・プロ。取材のときにいただいた会社案内によると、マイクロプロセッサを応用した制御機器、計測機器などの仕事をしているらしい。はやい話が麻雀はおろか、ゲームとはまったく関係のない会社である。ところが、麻雀好きのプログラマーがいて、通信制御の経験も豊富ということから、なかば当然のなりゆきで麻雀専用ネットを開局するにいたったというしだいである。

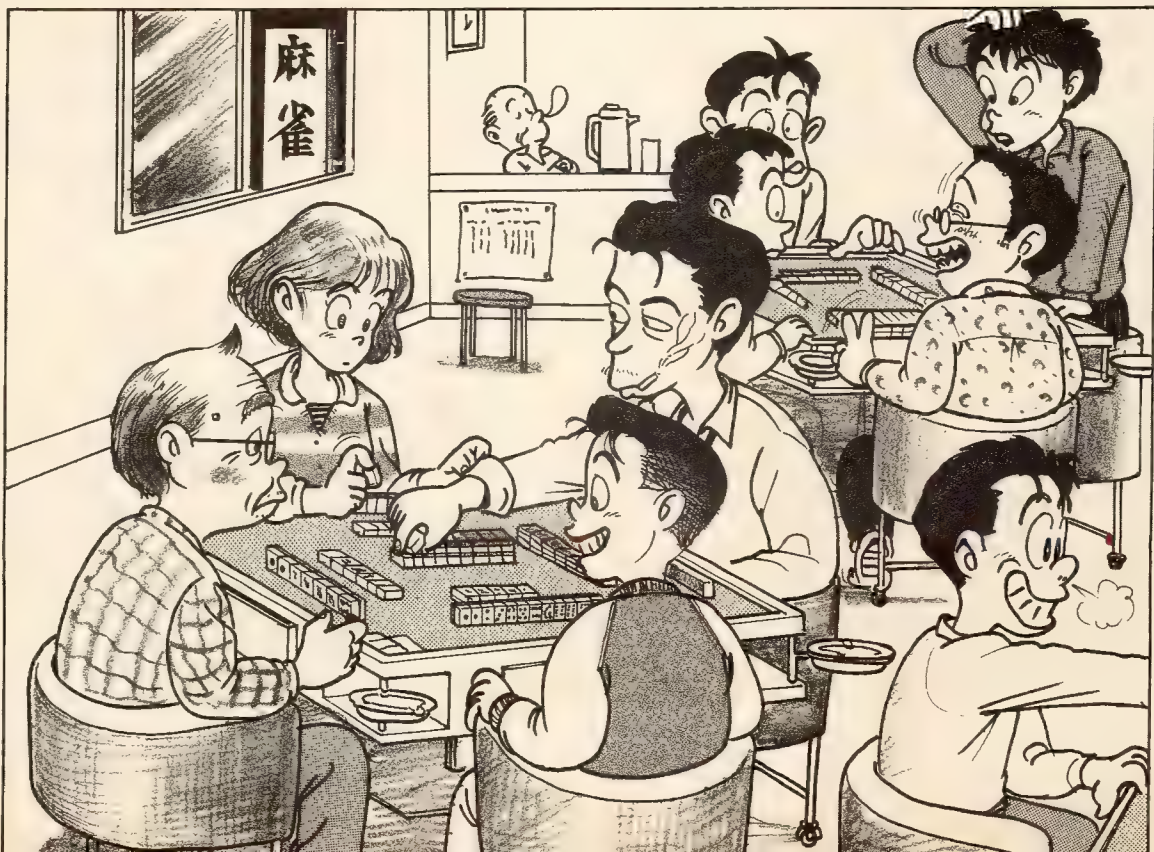
カタイ仕事で培(つちか)った技術は、やわらかい仕事に利用しても役に立つ見本で、雀ネットはとても完成度が高い。まだ、開発途中なのに、まるで、ひとりパソコン麻雀しているようにプレイできてしまうのだ。ログインのオタク五十嵐に、「これタイマーポーリングしてるでしょ、レスポンスもいいし、よくできてるじゃん」と言わせしめるほどのデキバエなのであった。

さてそれでは、「これこれ、このチカチカ光ってるのがポーリングなワケ」などと言いつつ喜色満面でモデムを見つめる五十嵐は捨て置いて、さっそくプレイしてみよう。

PC-9801に専用通信ソフトの入ったディスクを入れて電源をオン。このソフトは通信ソフトと麻雀ソフトが一体になったものと思えばいい。自動的に電話をかけて雀ネットをアクセスしてくれる。どうやら、接続できたようだ。画面にメニューが表示される。とにかく、まず1局打ってみよう。もうすでに、3人の対戦相手が待機していたようである。"プレイ"を選択すると、すぐに卓が表示された。

ゲームの要領はふつうのパソコン麻雀とまったく同じ。捨てハイはカーソルキーで選ぶか、テンキーで直接パイの番号を指定してやる。ナイたり、あがったりもすべてテンキーだけで可能だ。ポン、チー、カン、ロンなどができるときは少しの間ゲームのながれが止まってナクかどうかきいてくる。これなら1局打てば誰でも操作できるようになるんじゃないだろうか。

⬆画面だけ見ていると、フツーのパソコン麻雀とコレといって違ったところは見られない。

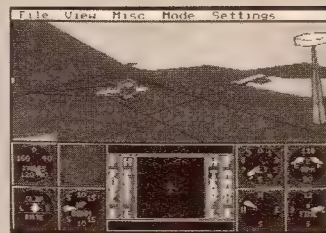
ツモって捨てる。これが展開の基本パターンであるが、同じパソコン上の麻雀でも相手が人間となると、他人がツモってから切るまでの"間"がとても張りつめた感じになる。その点はふつうに卓をかこんで打つとき以上だ。見えない相手の手の内を読むには、捨てハイだけが頼りだ。しかも相手の顔は見えない。疲労度が高い麻雀になる。

ある局の中盤、私が大事な局面に差

最近のケーコーというやつ

夜になるとぼんやり光るやつ。あ、あれは蛍光か。高校の時、席がとなりだったかわいい子。あ、あれは慶子か。通信対応のゲームソフト。それは最近の傾向ってやつでしょう。

いつでも新しい分野に挑戦しているうちは、何かしらおもしろいものがでてくる。ちかごろは、パソコン相手にプレイできるだけじゃなくって、人間相手にも遊べるソフトが増えてきた。アメリカではその傾向がいっそうはっきり見える。たとえば、シェラオンラインの『ヘリコプター・シミュレーター』やFTLのフライトシミュレーターは(通信とは違うけど)2台のパソコンをつないで対戦できる。

ミュールでおなじみオザーク・ソフトスケープは『スポーツ・オブ・ウォー』という、はじめから通信でプレイすることを考えたゲームをもうすぐ発売する。1日も早く遊んでみたいゲームのひとつだ。こういうゲームは日本ではまだ少ないけど、当然これから増えてくるだろう。

PCSなど一部のネットでは有志が集まって『大戦略』をプレイしている。セーブデータをやりとりしてターンごとにすすめるわけだ。かなり盛り上がっているようである。『コムサイト』のようにはじめから通信でデータが交換できるようになってれば、もっともっと通信対戦は一般的になっていくんじゃないかな。とくに、シミュレーションゲームははやいとこそうなって欲しいものである。

⬆『ヘリコプター・シミュレーター』では、IBM-PCを2台つなげて遊べるのだ。

しかかり、ちょっとの黙考にはいっていると、とつぜん画面に「早くしろよ」と表示された。これが、ウワサのメッセージ交信機能か。プレイヤーはそれぞれ「早くしろ」とか「もう1局やろうぜ」といったメッセージを登録しておいて、対局中に送信できるようになっているのだ。小心者の私はセカされると弱い(原稿締め切りは除く)ほうなので、このとき誤って一索を切ってしまった。やはりあそこは四索が正解だったんだろうな、くそー。

得点計算はもちろん自動。これはホストコンピュータがやってくれる。ちなみにメンツが4人そろわなくても、ホストが代打ちしてくれるので、おひとり様でも安心だ。アクセスしても誰もいなかった、なんてときはコンピュータの代打ち相手に誰かが入ってくるのを待っていればいい。1台のホストに6回線なので、代打ちを2人入れれば2卓の雀荘と同じことになる。

ところで、料金はいくらかというと、まだ未定のようである。入会金(10,000円から20,000円くらい?)と端末ソフトの使用料(こちらは10,000円台の予定)、それから、毎分10円程度、アクセスした時間だけ課金する、というのがひとつの案らしい。

決まらないうちからいうのはナンだけど、高くはない設定でしょう。高いとみるか安いとみるかは、その人の麻雀好きの度合によるのである。実戦麻雀の機能のほかに、BBSやメールも雀ネット上に備えている。ここが肝心なところで、単なる通信雀荘ではなく、健全なヒューマンネットワークとして、雀ネットを発展させたいというシステム・プロの意図がここにある。ただみんなと楽しく麻雀をしたいとか、スポーツのように、よりいっそうの技術の向上を図り、己を高めていきたいという人のために雀ネットはあるのだ。

⬇ヘルプキーでカンタンな説明が表示され、ESCキーでメッセージを送ることができる。

⬇逸見社長以下、勢ぞろいした開発スタッフ。全員、麻雀が好きで好きでしょうがないとか。

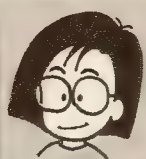
通信対応型シュタインの入手方法

これまで従来型シュタインをタケルにて発売してきました。買ってくださったみなさま、ありがとうございました。さて、このたび、通信対応型シュタインの発表にあたり、今後はすべてこの通信対応型に切り替える予定です。通信対応型は従来型シュタインに通信対戦機能をくっつけただけですので、その場にいる2人でプレイするのならば、いままでのものとまったくかわりません。

従来型シュタインをお持ちの方で、どうしても通信でプレイしたいという人は、早まって買いなおしたりせず、パソツー・シュタイン・バージョンアップ・サービスを利用しましょう。

タケルで買った、シュタインのフロッピーディスクと、400円の郵便為替、それからキミの住所、氏名、電話番号の書かれた紙1枚、お姉さんがいる場合はその写真を同封して、下記のあて先へ送ってください。5月31日で締め切っちゃう予定ですので、お早めにお願いします。

郵便為替は手数料も安いし、普通の郵便で送れますので、めんどうでも切手での送金はご容赦ください。

あて先
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部
パソツー・シュタイン係

天文シグで星空散歩を楽しもう!

陽気も暖かくなってきた。真夜中の通信に疲れたら、窓をいっぱいに開けて空を見上げてみよう。ほら、星がキミを呼んでいる……というわけで、星の最新情報が充実している、PCSの天文シグを紹介しよう。

⬆月面南西部画像データ画面。やっぱりうさぎはいないのね。

天文シグの最新情報はほうき星を追っかける

かつて、アメリカはハーバード大学スミソニアン天文台が発行する天文ニュースIAUC(International Astro Union Circular)の情報は、ひと月ほど遅れて、雑誌から読むしかなかった。

「去年の暮れに新しく発見された彗星は、1週間のうちにどんどん移動して、雑誌で紹介された頃には、もう南の空の方に消えてしまってました」(HALLEYさん・pcs10570)

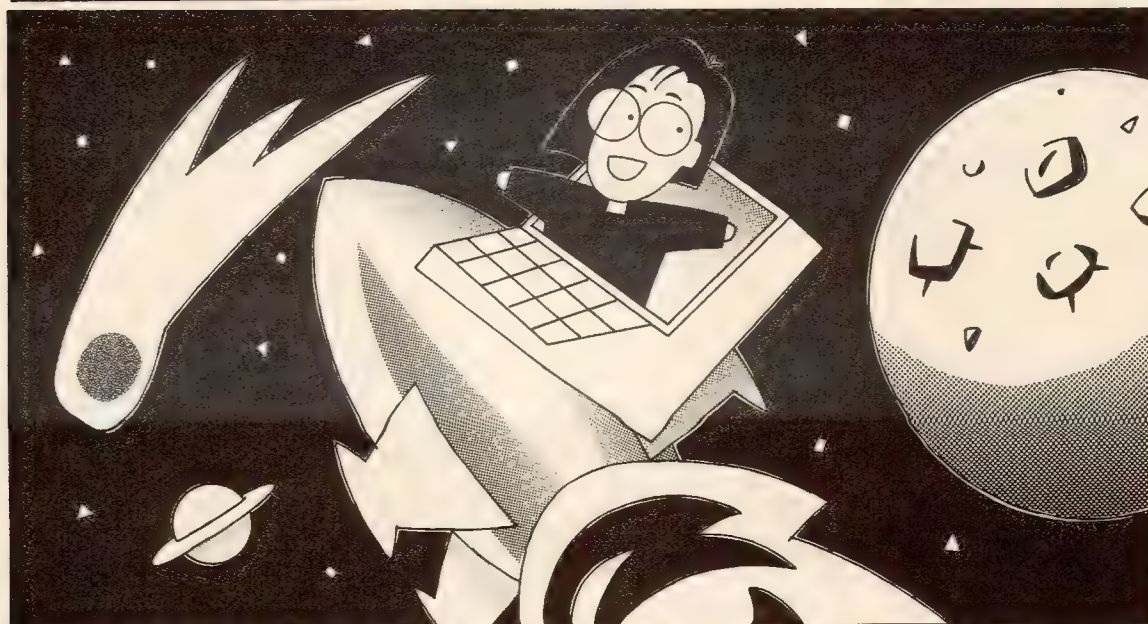
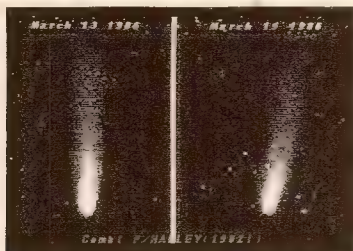
移動する天体はペーパーメディアじゃ追いかけられなかったんだよね。

IAUCは、世界中の天文台などに発送されている最新天文ニュースなの。新しい小惑星や彗星、新星が見つかると、これで全世界に報告されるんだ。

⬇これが天文ファンなら見逃せない、『IAUCノート』に掲載されているニュースの一部。

PCSの天文シグ(sig. n35、/3/4/1)には、このIAUCが、OAA Computer Serviceを通じて、いち早く載っているの。つまり、PCSの天文シグを見ていれば、新聞よりも早く、雑誌よりも詳しく、最新の情報がわかっちゃうということ。

スミソニアン天文台のDr.Marsdenと

T. KAWAKAMI

⬆これはハレー彗星。画像データは、どれもHALLEYさんがアップロードしたものです。

中野主一さんにPCSへの転載許可をもらって、ボードにIAUCのノートを開いているのはHALLEYさん。

「これは観測者のために出ているものなんです。彗星は移動していますから、見るためには、その移動先の位置を早く知ることが肝心。新しい彗星が出たら見てみたいとか、興味がある人には、すごく役立ちますよ」(HALLEYさん)

英語と数字がズラーっと並んでいるんだけど、フォーマットは限られているので、わかりやすくなっている。「どう見たらいいのかわかんなーい」って人は、読み方を教えてもらおう。こんなふうに、最新の情報を素早く目にできるのは、パソコン通信ならでは。

まずフリーのノートへ楽しい雰囲気伝わるよ

まずIAUCのことから紹介したけれど、天文シグでは、そんなに専門的なことばかりやりとりしているわけじゃないのよ。ようするに、星を見るのが好きな人が集まって、星のことを話したり、楽しいこととして遊ぼうよ！　というボードなの。

「天文学ではなく、天文楽のボードです。シグの分野が〝研究〟になってますけど、趣味のボードなんですよ。星空を見て、〝わぁすごいなー〟っていう気持ちがあればいいんです。星の漫画のことでもいいし、自分で好きな星座を作って遊んでもいい。一般的に星座って、ギリシャ神話からきている名前でしょ。それをムギ星とか、イカリ星とか、日本の民話に当てはめたりしている人も、実際にいますよ」(シグオペのARGOさん・pcs05358)

ホント。ボードをのぞくと、いろいろ面白そうな話題がある。

〝落ちそうな人工衛星情報〟(！)とか、うるう秒のこと。星の写真をスキャナで取り込んだ画像データもアップロードされていて、その中に、ウルトラマンの故郷M78がはじっこに写っている、馬頭星雲も。日本未知現象研究会・東大UFO研究会の人が書いている〝UFO情報〟のノートもあるの。ここではUFO目撃報告とか、UFOについてのマジメな話をしているんだ。

〝天体観察日記〟のノートは、肉眼でもいいから、星を見て、感じたことを書くところ。

「同じもの見ていても、みんな感じ方が違うんですよね。それに、星を見ていて、ある程度わかるようになると、すごく季節感がある。明け方、サソリ座が上ってくるようになったら、これからホントに暖かくなるんだな、と実感できたり」(HALLEYさん)

ボードで話をするだけではなく、天文シグでは、これまで何回か、観望会を行なっている。夜中に泊まりがけで、星を見に行くの。

「本や雑誌で〝オリオン座の大星雲〟の写真とかを見て、星の世界に入ってきた人は、実際に見てガッカリするかも。というのは、都会だと、かすかにしか見えないし、田舎だと星雲の広がりは見えるけれど色がないから。ただ、長いこと飽きずに見ていると、写真では見えない立体感がある。そのへんが、自然を見ている面白さですね。宇宙の奥行きを感じる。宇宙には少しずつ形を変えるものがあります。彗星の形、明かるさ。惑星の木星や火星の模様は、自転で動くし、その形も見るたびに違って見えるんです」(HALLEYさん)

4月か5月には、また、観望会をする予定というから、じっさいに天体望遠鏡で星を見てみたいという人は、ぜひ、このチャンスを活用しよう。

「今年は、3月18日に皆既日食があったし、9月22日には十何年ぶりに火星が大接近します。初めは何もわからなくても、星のことって、やっているうちに、知識がたまっていくものです。だから、気軽に来てね。みんなで楽しく星の話をしましょう！」(ARGOさん)

VOICEで電脳空間RPG会議　ログイン町内会

3月号より、大きな反響をまきおこしている、マルチRPGネット構想の、電脳空間(サイバースペース)RPG。これを、町内会のツワモノが見逃すはずはない！

3月号が発売されるやいなや、さっそく、町内会に「サイバースペース推進委員会」が設立されたのだった。

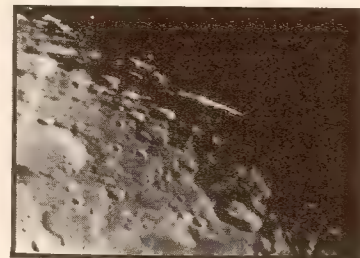
「いっそのことモンスターもプレイヤーがやるほうが面白いんじゃないかなぁ？」(Z80-アッセンブラー・pcs21406)

など、さまざまなアイデアや問題点が討議された。そして、某日深夜、電脳空間RPGの担当者をまじえ、VOICEで3時間におよぶ会議が行なわれた。おもな参加者はshingo (pcs27103)、popcorn (pcs15336)、Jun^3 (pcs03870)、FX-702P (pcs09827)、モコモコ(pcs18035)。以下はそこで話し合われた結果だ。

「最初、貧乏人のときは家はなし。お金を貯め、ダンジョンとか家を作ることになる。当面LEVELはなく、お金＝EXPと考える、が有力。で、死んでしまったら、①もう一回最初から、②ドラクエ(甘いという意見も)方式、③アンデッドモンスターとして再就職する、など。とりあえず、この問題は保留ということになった。職業については、とにかく勝手に食いつないでね、それがアナタのお仕事なのよ、となった。この世界での時間をどうするかについては、実時間(アクセスしている時間)にしようという意見が。これに関連して、体力回復のことについて、いつでも眠れることにしよう。アクセスしていないときは寝てるゾと」(報告：議事進行担当shingo)

そのほか、細かいもろもろのことに関しては保留とされた。次回のVOICE会議での検討が期待される。

⬇月面南部のシラー火口付近。画像を表示するツールなどもボードにのっているよ。

ニッポン全国プレイング ログタニア！ **Vol.10**

ログタット通信！

1回線でもマルチで楽しめるRPG『ダンジョン オブ ログタニア』。これまでログタットVer0.1でしか遊べなかったこのログタニアが、全国各地のWWIVネットワークで遊べるようになる！　ぜひキミもアクセスして、ネットワークRPGならでは醍醐味を味わってくれ！

家の近所のネットワークで存分にログタニアしてね！

ほかのプレイヤーのキャラクターと戦ったり、情報やアイテムの交換をしたり、パーティーを組んだり。『ダンジョン オブ ログタニア』は、マルチのやり取りが楽しめるRPGだ。だが、これまでこのログタニアは、ログタットVer.0.1で1度に100名ずつしか遊べなかった。新しいプレイヤーを募集してもすぐ定員一杯になってしまったため、参加できなかった人も大勢いたことと思う。また、東京から離れた地域に住む人は、電話代がたくさんかかるため、二の足を踏まざるをえなかった人も多いのではないだろうか。

そこでログインは、より多くの人に遊んでもらおうと、ログタニアを全国展開することにした。全国各地のWWIVネットワーク（ログタットと同じプログラムで動くネットワーク）にログタニアをのせてもらい、ログイン読者に遊んでもらおうというのだ。家の近くのネットワークでログタニアが遊べるようになれば、電話代は安く上がるし、ウレシイ話ではありませんか。

今回はその第1弾として、9つのネットワークを紹介する。いずれも、4月中旬ぐらいにはログタニアが遊べるようになるはずだ。早めに会員になっておくことをおすすめするぞ。

ここで紹介した以外にも、たくさんのネットワークが名乗りを上げているので、今後順次このコーナーで紹介していく予定だ。楽しみにしていてくれ。

なお各ネットワークの会員になるには、直接アクセスして申し込めばよい。アクセスの方法は下に示しておいた。

ただ、いずれも個人が運営しているものなので、人数が多くなったら、入会を締め切る場合もあることを了承してほしい。また、くれぐれも各ネットワークの人に迷惑をかけないように。ログインからもお願いするぞ。

では、ダンジョン オブ ログタニアでのキミの健闘を祈っている。

WWIVネットにアクセスするには

WWIVネットワークにアクセスする方法は、通信速度以外、ログタットVer.0.1と同じ。設定する通信条件は、通信方法：全2重、データ長：8ビット、X制御：あり、ストップビット：1、パリティチェック：なし、S制御：なし、送信時行末：CRのみ、受信行末：CR+LFだ。通信速度はネットワークによって違うので、表をよく見てくれ。

電話をかける方法は、自宅の回線がパルス方式なら〝ATDP回線番号〟、トーン方式なら〝ATDT回線番号〟だ。うまくつながり〝login：〟という文字がでたら、〝NEWと入力。あとはメッセージにしたがって登録（オンラインサインナップという）してくれ。

FREYA-BBS

所在地……………愛媛県松山市
シスオペ……………福田真児
回線番号……………0899-26-2893
通信速度……………300/1200bps
運用時間……………24時間

ゲーム（5種類）を中心に活動。ボード上でT&T（D&Dタイプのゲーム）や、大戦略のマップデータの交換なども行なっている。

ID登録方法&注意事項

オンラインサインナップでID登録。メンテナンスは随時行なわれている。

MAG-NET（マグネット）

所在地……………愛媛県松山市
シスオペ……………東野公紀
回線番号……………0899-32-1314
通信速度……………300〜2400bps
運用時間……………24時間

有料のネットワーク。年間運営協力費が高校生まで1500円、大学生以上は3000円。ただし、HSCとログタニアは無料で遊べる。

ID登録方法&注意事項

オンラインサインナップでIDの申し込みを行なう。IDは、郵便で自宅に送られる。

発表! 全国ログタニア網part 1

BBSH

所在地……北海道札幌市
シスオペ……成田正[illegible]
回線番号……011-841-8497
通信速度……300~2400bps
運用時間……24時間

[illegible]

ID登録方法&注意事項

[illegible]

F.C.-BBS

所在地……大阪府高槻市
シスオペ……多田三[illegible]
回線番号……0726-88-5406
通信速度……300—2400bps
運用時間……24時間

[illegible]

ID登録方法&注意事項

[illegible]

★ネット（スターネット）

所在地……東京都武蔵野市
シスオペ……平石[illegible]
回線番号……0422-20-1578
通信速度……300~2400bps
運用時間……24時間

[illegible]

ID登録方法&注意事項

[illegible]

LUNA-NET

所在地……神奈川県横浜市
シスオペ……[illegible]
回線番号……045-341-7910
通信速度……300~2400bps
運用時間……24時間

アニメやコミックファンが多い。特撮やゲームの話題で盛り上がっている。ほかにアリーナやオセロなど5種類のゲームがある

ID登録方法&注意事項

オンラインサインナップでID登録。メンテナンスは月曜の午後8時から午後12時。

ぺんぎん村ネットワーク

所在地……岐阜県土岐市
シスオペ……大[illegible]千[illegible]
回線番号……0572-54-7990
通信速度……300—2400bps
運用時間……24時間

会員数130名。愛知、岐阜、大阪の人が多い。ゲームや音楽に関する話題が多い。"他のBBS案内"というコーナーがおもしろい。

ID登録方法&注意事項

オンラインサインナップでID登録。ボードの書き込みも積極的に、ということだ。

なら・NET-WORK

所在地……奈良県御所市
シスオペ……中谷[illegible]
回線番号……07456-2-1832
通信速度……300~2400bps
運用時間……24時間

HSCを中心に活動している。現在の会員は33名。ゲーム関連の話題で盛り上がっている。フリーマーケットのコーナーもある。

ID登録方法&注意事項

オンラインサインナップでID登録。昨年12月に開局し、現在、大々的に会員募集中。

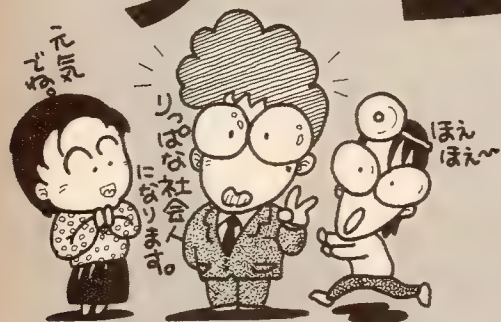
TAKネット（仮称）

所在地……愛知県碧南市
シスオペ……手島[illegible]
回線番号……0566-42-3045
通信速度……300/1200bps
運用……24時間

14回線のネットワーク"SYN-NET"のシスオペも務める手島さんが開局。ほかにアリーナやユニバースなど4つのゲームがある

ID登録方法&注意事項

オンラインサインナップでID登録。2月に開局されたばかりの新しいネットワークだ。

ゲーム情報局だよ ぴこぴこ!

マイト&マジックの情報が多すぎたため、今月もまた10ページとなった情報局。量だけじゃなく、質もグイ〜ッと高いでっせ！

ハイドライド３

■ハイドライド３情報

森の町　とくにこれといったものはありませんが、封印された洞窟には、終盤になってから入ることになります。

地下の町　ここにはマッド・ドラゴンがいる洞窟があり、そこに入るには、「この中に入った人は行方不明になることがある」という倉庫に入ればよいのですが、ただ入るだけでなくて、行方不明にならなければいけません。その方法というのは一番奥の宝箱を……。

あとは「角笛をなくしてしまった」ということを聞いておきましょう。といってもここで角笛が見つかるわけではありませんが。それからNumber 13には入らないようにしてください。

ハーベルの塔　手に入れるアイテムは、〝魔法のお守り（２階）〟、〝雲の石（187階）〟の２つだけなのです。そして、６階でエレベーターのスイッチをいれて、197階下部の真ん中から天空の町へ行きましょう。

天空の町　ここでは、まず魔法を覚えます。しかし、一度に全部の魔法を覚えるのは無理ですから、まず初めの６つの魔法を覚え、次に移動の魔法まで覚えましょう。

続いて買い物をします。何を買うかというと、〝戦士の石〟と〝神の十字架〟です。少しばかり値が張りますが、これはとてもいいものですよ。

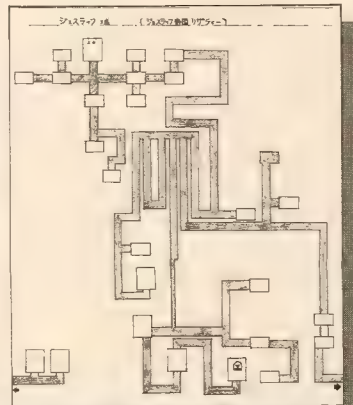
最後に水の城に行きます。行き方はまず天空の城のまわり（雲の上のこと）をぐるりと回り、水色の所から落ちます。この時、雲の石を装備しておかないと死んでしまうので、注意してください。また、天空の城ではただで薬草がもらえるので、いくつかもらっておきましょう。

水の城　まず王様に会い、彼が〝ドラゴンの牙〟を欲しがっていることを聞きます。この城の応接室で〝暗証カード〟も取っておいてください。〝ジムの巻き物〟は宝物室にあるのですが、それは王様に〝ドラゴンの牙〟をあずけてからです。

地下の町の洞窟　ここまでくれば、〝ドラゴンの牙〟を取らなければならないということがわかると思います。この洞窟で手に入れるアイテムは〝ドラゴンの牙〟以外にもいろいろありますよ。それらの例を挙げてみると、魔法のヨロイ（5,000g）、銀のヨロイ（20,000g）、熱田神宮のお守り（ジョーク）、完全体力回復剤（100g）です。魔法のヨロイは5,000gと軽量のわりには防御力が高いので、使い勝手がよいアイテムです。ぜひ、取っておくべき。ところが、銀のヨロイのほうはダメです。防御力は魔法のヨロイより高いのですが、とても重いので、あきらめましょう。マッド・ドラゴンは〝小型の弓〟で簡単に倒せます。やっつけると〝ドラゴンの牙〟が手に入るので、すぐに水の城の王様にあげましょう。そして宝物室から〝ジムの巻き物〟を手に入れます。

神殿　湖で〝ジムの巻き物〟を使うと、神殿が現れます。でも、この中の敵はかなり強いので、自分のLife Attackがともに７〜８分になってから入りましょう。

ガッツ江の島再登場!

⬆神奈川県のガッツ江の島には、先月号でポイントあげすぎた気がするので、今月はポイントなし。ノリは好みなんだけどね。

⬅半年もかけてリバイバーの情報を送ってきてくれたのは、千葉県の渡辺航君。半年もかけただけあって、なかなかの力作でした。しかし、まだゲームを解いていないというのには、おそれいりました。この調子で、常連入り目指してがんばってね。

イラスト番外地

⬅三國志のイラストでおなじみの、静岡県のUNNYA君の作風が変わった。強くデフォルメしたキャラクターはなかなかインパクトがある。次回作も期待してるよ。

宇宙・宇宙船　宇宙服を着て地割れに飛び込むと宇宙に行けます。コンピュータに聞いた座標付近に行けば、宇宙船の中に入れるというわけです。

兵庫県　坂元康伸

■"ジムの巻き物"が戦わずして手に入るぞ
"ドラゴンの牙"を王様に見せると、"ジムの巻き物"をくれますが、はっきりいってドラゴンを倒すのはかったるい！　そこで、この方法をどうぞ。
①食料を7～8食分、買いだめする。
②水の城の中の、倉庫のところにいる門番のそばに行く(画面内ですよ)。
③スピードを一番速くして、スペースキーを押しっぱなしにして、20：00になるまで待つ(画面から出ちゃダメです)。
④暗くなったら話しかける。
すると、ホラッ、消えちゃったでしょ!? でも画面をスクロールさせると、また復活してしまうんですよ。この方法だと慰安の洞窟に入らなくてすみますよん。移動の魔法が使える人はいいのですが、そうでない人は、またスピードを速くして次の日の20：00以降に再度、話しかけてください。それと時の扉は20：00～23：59の間なら開きますよーだ。

北海道　ITOSHING

ヤシャ

■陸上手形を250個にする技
僕はヤシャで陸上手形を250個に増やす方法をみつけたので、これから説明します。よーく聞いて(?)ください。この技を使うには、最空と伊織が合流していないとできません。まず最空のターンで"MOVE"を使って、陸上手形を0にします。0にするには、海と魔空泉を封じた国を行き来すればよいでしょう。そして海の上でスペースキーを押し、"MOVE"を完了します。これで伊織の陸上手形は250個になります。
でも最空は0のままなので、"COOP"を使って最空にも分けてあげましょう。ボツはいやです。絶対にのせてくれー。

大阪府　一之瀬喜博

5 月産58枚の努力賞!

⬇北海道の平野水紀ちゃんの今月の投稿総数はなんと58枚!!　量だけでなく質も高かったのに、全部を掲載できなくてごめんね。でも、そのパワーを買って5点あげる(今回だけね)。

5

⬅徳島県の岸本吉男君が、レポート用紙8枚におよぶ、ヤシャの情報を送ってくれた。このゲームは、かなりストラテジックな面が強いんだけど、ここまでわかりやすく書いてくれれば言うことなしだ。後は、指先の勝負だよね。

ウイングマン スペシャル

■第1部のアイテム公開
<場所/登場人物/アイテム/ヒント>の相対表を教えちゃいたいと思います。
フロント/布沢くみこ/10円、50円、ジュース、ハンマー、スリッパ/ここで見つけたお金でジュースを買おう。ハンマーはどこかの陰に。壁には落書きがある。
屋上/ももこちゃん/リモコン、ライター/ライターはある場所の上に……。
林/あおいさん/キーホルダー、卵/キーホルダーも卵も、持ち主に返してあげよう。ログイン3月号も参考に。
洞穴/りろちゃん/板/フロントで手に入れたある物を使うと……。岩も見てね。展望台/くるみちゃん/ガム、10円、カン/くるみちゃんは、おだてると唯一、物をくれる人です。ログイン3月号参照。
小川/みくちゃん/バケツ、水/川を渡るには板が必要。
風呂/ヴィム/洗面器/壁に注意！
部屋/渡辺/タオル/ログイン3月号参照。
エレベーターの前/北倉先生/ないと思う。/とくにヒントなし。
ロビー/福本/タオル/この人は鍵をなくして困っています。
海辺/松岡先生/ないと思う。/松岡先生にジュースをあげると後でよいことが……。

北海道　末竹寿紀

リバイバー

■究極のスクロールなのだ。
ジョスティフ帝国のリザディの中の城の、イルアービが闇の剣を振り回している所で、
①まずイルアービの近くに行きます（行きすぎると勝手に戦ってしまうので注意)。
②そこで"変身薬"を飲みます。
③そしてイルアービの横を女の子のかっこうで歩いていると、アラアラ不思議。これはいったいどういうことでしょう。さあ、皆さんもためしてみてください。

兵庫県　ムッシュ・トスライ

ディーダッシュ

■デカキャラ攻略法
ディーダッシュ(D')に出てくるデカキャラの攻略法をお教えします。ちなみに、機種はMSX2です。
Aブロック　マシンガンで楽勝！
Dブロック（赤いモビル・スーツもどき）
これも、マシンガンで腕の発射口を狙う。たぶん、レーザーガンで手こずっている人が多いんじゃないかと思うけど。
Gブロック　出現と同時に、冷凍銃で敵の体の中心を連射する。すると2つに分裂するので、それぞれを別々にやっつけること。けっこうカタイよ。
Fブロック　地雷数発で楽勝。このとき、自分で地雷を踏まないように注意。
最後の敵（Hブロックにいる）は、まずビームライフルで、3ヵ所ある赤い弾の発射口を攻撃。するとバリアのようなものでこちらの動きは制限されるが、あわてずに斜め方向へのショットで敵の左右の端（球状の所）を狙い撃ちする。
最後にバリアの発射口をつぶせばOK！
このゲーム、とにかく敵の動きが速いので、マメに発光弾で敵を動けなくしていったほうが効率的だと思う。

千葉県　松戸MAX

2

⬆はがき5枚組の大作は常連の1人、どっぺるぽんだぁ君。きれいなんだけど、見慣れちゃったので、ほかの題材にも挑戦してほしいな。

題字募集

3月号から募集している題字の初採用者は、福島県の橋本久幸君に決定!!　ほかのみんなが毛筆にこだわったのに対し、橋本君はまったく新しいデザインをしてくれた。ちょっと"し"の文字が苦しそうだが、全体のバランスもなかなかよし、だ。ほかのみんなも、こんな自由な発想で題字をデザインしてくれ。採用者にはポイント5点と図書券を進呈しちゃいますからね!!

⬅2月号で島流しになった過去がある、長野県の岸本勝利君。島からの生還を果たしたのだから、今度は欄外脱出を狙ってほしい。目指せ、1等賞。掲載と島流しは紙一重だ！

⬅島根県の陣内清美ちゃんは、ソーサリアンを題材にカワイイイラストを送ってくれた。しかし、ソーサリアンのイラストを描く人って、なんでエルフを必ず女の子にするのかなぁー。

Mr.プロ野球

■ちょいとお得な情報

①ノーアウト、ランナー1塁、バッター○×という場面で、コンピュータが勝手にバントをさせてダブルプレイ、なんてことがあります。こんな時は、バッターがボックスに入る前にスペースキーを押し、"試合経過"を見ましょう。するとどうでしょう、バッターはちゃんと打ちにいってくれるではありませんか!!

②コマンドでお金を使うのがありますよね。たとえば防備強化とか報奨金とか。これらはすべて1でいいのです。1でも10でもほとんど変わらないみたいですよ。

③指導力を増すコマンドはないので、初期設定ではボーナスポイントのほとんどを指導力に振り分けましょう。

④キャッチャーのポジションは能力が0でもできるので、打率がよくポジションが重なる選手はキャッチャーにしましょう。

⑤"特打"のコマンドはとてもよく効くので、ほとんど毎回活用したほうがいいです。

茨城県　日ハム優勝

■コマンドが無限に使えるのさ！

これは非常に便利です。これを使わない手はない！　それでは説明します。

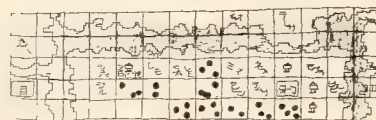
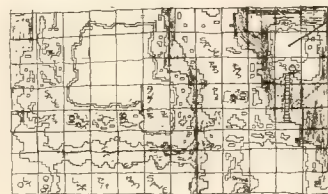
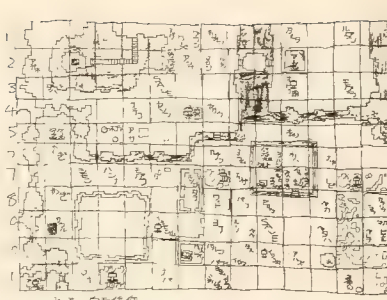
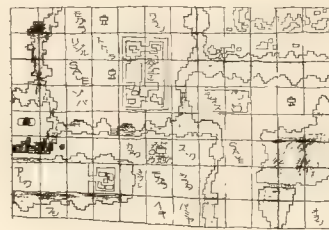
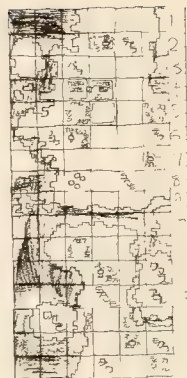
①まず、コマンドのSTEPを、すべて使い果たす(別に使わなくてもいいかも)。

②コマンドモードから抜け"試合"を選ぶ。

③ディスクのアクセスが始まるので、ドライブ2のアクセスが終わるのを待つ（赤ランプが消えるまでね)。

④そしてドライブ1のアクセスが始まったら(赤ランプが点灯)、間髪を入れずにリセットボタンを押す。

このようにすると、さっきのコマンドの実行結果はそのままで、STEPが増えているではありませんか！　あー驚いちゃった。また、この操作を1回するたびに日数がカウントされるので、仕掛け人の結果をすぐに出せます。いろんな可能性がありますよ。以上、PC-8801SR版でした。

大阪府　小林未来

■長崎県の白石信君はシャロムのマップを送ってきてくれた。なんと、白石君は弱冠13歳の少年！　13歳にしては、なかなかのマッピングテクニックを持っているねェ。でも、なるべくなら情報は黒ボールペンかなんかで描いてほしいね。

ティル・ナ・ノーグ

■ちょっとした必勝法パート1

①自分(主人公)よりもレベルが低い仲間がいたら町の酒場へ行ってパーティーからはずし、少ししてから"勇者を募る"をやってみましょう。さっきはずした仲間が自分と同じレベルになって現われることがありますよ。

②地上や迷宮内で、自分の行きたい方向に強い敵がいて、なかなか進めないことがありますね。そういう時はキャンプして、セーブしてしまいます。すると敵が消え、戦いを避けられることがあるぞ。

東京都　山下重明

■ちょっとした必勝法パート2

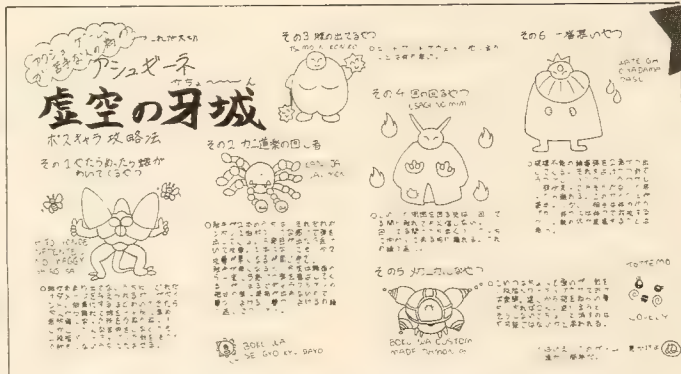
その1　敵は仲間のうちのひとりだけを狙ってくるので、狙われている仲間を防御の体勢にして、残りの仲間で敵を横か後ろから攻撃すると、あまりダメージを受けずに退治できます。

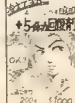
その2　出ていってほしい仲間がいる時は、そいつをひとりで戦わせ、残りの仲間を防御に徹しさせます。何度かこれを繰り返せば、必ず出ていきます。

その3　ドラゴンパピーは、ぜひ一度仲間にしてみてください。おもしろいですよ。ドラゴンパピーは好戦的なのですが、敵に傷つけられるとすぐに泣いてしまいます。するとドラゴンマミーというのが出てきて戦ってくれます。ドラゴンマミーはその戦いが終わると消えてしまいますが、何度でも出てきてくれます。

その4　強敵に遭遇した時に、ベセムを持っている人は、ペフェミとペジホを持っている人に魔力を与え、魔力を受けとった人はベセムを持っている人に体力を与えましょう。これをうまく使うと、戦いの前よりあとのほうが、魔力、体力ともに高くなります。たいしたことはないけど、少しでも有利に進めたい人に、ね。

大阪府　お読者様三千百十号

■"魔神宮日記"とゆー、キャラクター絵日記を送ってくれたのは、東京都の深井礼君。自分のキャラクターが歩んできた道のりを、マンガで残すとゆーのも、なかなかいいね。

■時々、情報局あてに近況報告も送ってくれる、岩手県の沼田晴子ちゃん。毎回、いろんなパターンでイラストを描いてくれますが、今回は絵ときものに挑戦ですね。

■卒業記念とかで、卒業生全員の写真を撮る時って、こーゆー上から見た構図じゃなかった？　そんな昔のことを思いださせてくれたのは、愛知県の頭領てなわけだな、君のイラストだ。

■埼玉県のうぺぺちゃん、これがハイドライド3のイラストといわれてもわからないよー。でも、このノリは新しくていいよね。情報局は基本的に、こーいったイラストは大好きです。

➡ハイドライド3のヒント&イラストは、長崎県のライセンス君。とうとうついに、光の剣のある場所を発表する日が来てしまいました(ちょっとオーバーすぎるかな)。

うる星やつら

■隠れグラフィック!?
88版などにあった隠れグラフィックを、MSX2版でも発見したので報告します。

やり方は簡単です。とにかくゲームを解いてください、解かないと話は始まりませんから。解きましたか？　じゃあ話を続けます。エンディングまでいくと、うる星やつらの文字が出て〝FIN〟となりますよね。ここで10分〜15分ぐらい、画面を消さずにそのままにして待っていてください。すると、おおおおっ！　この時はとても感動しました。

P.S.　もっとMSX情報を載せてください。

京都府　伊藤慎悟

獣神ローガス

■毎度おなじみミュージックモード
98版の獣神ローガスで、ミュージックモードをみつけました。方法は簡単です。
①まずMS-DOSを起動させます。
②ドライブ１にディスクを入れます。
③PLAY VOICE SPT [RETURN]でOK。
キー操作はPLAY[RETURN]で表示されます。また、SPTの部分をANIMEにすると、隠れミュージックらしきものを聞くことができますよ。

さらには①、②を実行後、PLAY VOICE ANIME START UPと入力します。この状態でゲームを始めると、隠れミュージックがゲームのBGMとして使われます。このミュージックモードでは、ガンダム、レイズナー、メモル、アリオン、ラピュタなどアニメの音楽を聞くことができますよ。ぜひ一度ためしてみてください。

富山県　Mr.W

■最後のボス攻略法
最後のボスに勝てない人に少しアドバイスしたいと思います。

まずミサイルは満タンにしておいてください(レベルはもちろん、EXTREMEになっていますよね？)。そして戦闘が始まったら、ワープを利用して間合いをつめていきます。具体的に言うと、敵が攻略してきたらすぐさま左側へ進んで、右側へワープして攻撃をよけます。そうしたら間髪を入れずに右側へ進み、元の位置へもどります。以上のような動作を繰り返してください。そうしてある程度、敵との間合いがつまったところで、待ってましたとばかりにミサイルをおもいっきりバラまきます。すると、いとも簡単に最後のボスをやっつけることができますよ。そして最後に感動のエンディングへと……。

P.S.　ミュージック・モード(上参照)のメモリを使って、エンディングをもっとハデにしてほしかったですね。また、おまけ情報として、MS-DOSからTYPE　SPT.　HLP [RETURN]とすると……。

神奈川県　笹野誠司

好みで選んだお

⬆佐賀県のイザナム君は、切実なる訴えをコママンガにして送ってきた。こーゆーノリって私、Dr.ほえほえは大好きだぜっとね。

インターン加藤FOREVER!

1986年10月号、初登場のときは、とても〝インターン〟らしかった。さらにかなり美化されてもいた。

1987年５月号。イラストレーターが変わったとたん、ヘンなヤツになった。髪型は林家三平風。

1988年１月号になると、顔がナスビ形に。髪型も社会人風(？)に変わって、現在に至っているわけだ。

お疲れさま！

⬆⬈上のイラストは常連の沼田晴子ちゃん、左下は森谷博之君、右はペケポンポコ君。そのほか50通にのぼる、加藤あてのお手紙、イラストをいただきました。代表して３人の絵を掲載させてもらったけど、みんなありがとう(加藤)。

３月号で、僕、インターン加藤は「５月号を最後に引退する」と発表しましたが、ついにその日が来てしまいました。読者のみなさんとお別れするのは、とっても、本当にツライけど、大学卒業という節目であること、ゲーマーとしての能力の衰えなどの理由で、今月でいよいよサヨナラです。

ログインに入って、2年半。お使いやハガキ整理など経て、インターン加藤を名乗ってから１年半。みなさんと一緒に、「楽しくて役に立つ情報局」をめざしてガンバってきましたが、どうだったかな？　きっと満足してもらえたと信じてます。そうそう、今回の一件で、とってもたくさんの人から手紙やイラスト、プレゼントなどを頂き、ありがとう。この場を借りてお礼を言わせてもらいます。

さて、僕はSEとして、第２の人生を歩みますが、勤務地がまだ決まっていません。もし、また東京で働くようなことになったときは、できる限り時間をつくって、またログインに顔を出すことを、約束します。では、これまで可愛がってくれてありがとうございました。ひとまず、お別れです。今後とも情報局を応援してチョーダイね！

⬅カッコつけた斜線バシバシのイラストではなく、かといって、２等身のチマチマしたイラストでもない。ちょいと変わったイラストは、上にもいるイザナム君だ。

⬅とんまのまんと戻樹君はどこだ？　今月は欠席か？と思ったみなさん、彼はココですよー。常連とはいえ、パワー不足だったので欄外だ。次回作に期待するぞ。

今月のお題は マイト&マジックだ!

先月号と同様、いえそれ以上に高い質、豊富な量の情報が送られてきた今月のお題といえば、マイト&マジック。みんなのブラボーな熱意に応えて、今月もまた4ページでお題をやっちゃう！　でもまだページが足りない。私、Dr.ほえほえは嬉し悲しね。

■ヒント7連発！

①始めたばかりでキャラクターレベルの低い人は、ソーピガルから外へ出ないこと、レベル3までは我慢しましょう。

②レベル4ぐらいまで成長したら、アルガリーへ向かいましょう。アルガリーの宿屋に着いたらセーブすることを忘れないよーに。この町では、隠し扉の向こうにある、落とし穴がチェックポイント。経験値を稼ぐには、絶好の場所です。

③レベル5までいったら、まずはひと安心。ソーピガルの地下でクエストをもらって、エルキューンへ行きましょう。そこでスクロールを渡したら、飛行でC-2に戻り、今度はダスクへと向かいます。

④C-1でマーチャントパスが見つからない人は、商人の馬車の中を探してみましょう。きっと、見つかるはずです。ただし、モンスターに待ち伏せされていることが多いので、じゅうぶんに注意してください。

⑤パスを手に入れたら、ブラックリッジ城に行きましょう。ここでは、ドラゴンの歯やガーリック、メデューサの首、ウィバーンの目、といったマジックアイテムを王様が要求してくるので、あらかじめ用意しておくといいでしょう。

東京都　形剣池田目浪

■文字どおり、〝速攻〟

このゲームの戦闘って本当に遅いんだよね。特にモンスターが攻撃している時なんか、遅くて遅くてイライラしちゃう。そこでだ、モンスターの攻撃の時には、テンキーを押しっぱなしにすることを勧めたい。たったこれだけのことで、戦闘がスピーディーに解決します。ちなみに、これは77AVで確認したことです。

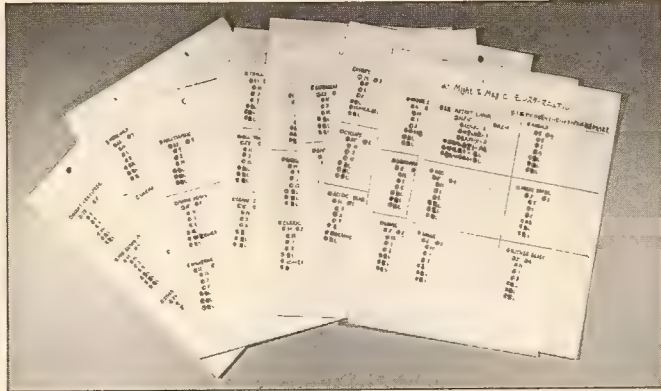
北海道　へべれけ

■7番目のアイテム

キャラクターが装備できるアイテムの数って、普通は6個までですよね。ところが、やり方によっては6個以上装備できるって知ってますか？　とはいっても、武器はダメでアイテムだけなんですけれど。

やり方は簡単、まず武器や防具を普通に装備します。そして、BELT OF POWERやBOOT SPEEDといった、武器や防具の補助になるアイテムを装備しまくります。すると、キャラクターの能力値がそのアイテムの効力の分だけ上昇します。しかも、その上昇した能力値は装備を解いてもそのまんま、つまり下がることはないのでとっても便利です。

ただし、これをやりすぎるとゲームがストップして、どーしよーもなくなってしまうことがよくあるので、注意してください。

鹿児島県　グラッチェー

➡マップ以外に、なんとレポート用紙1冊をまるまる使って全モンスターのマニュアルを作ってくれた大阪府の寺本邦夫君。敵の絵も入れてほしかったな。

7

➡ゲームに出てくるすべてのアイテムの値段を調べたのはVERFLOW君。その用途や強さは書かず、値段だけに絞っているのは親切。

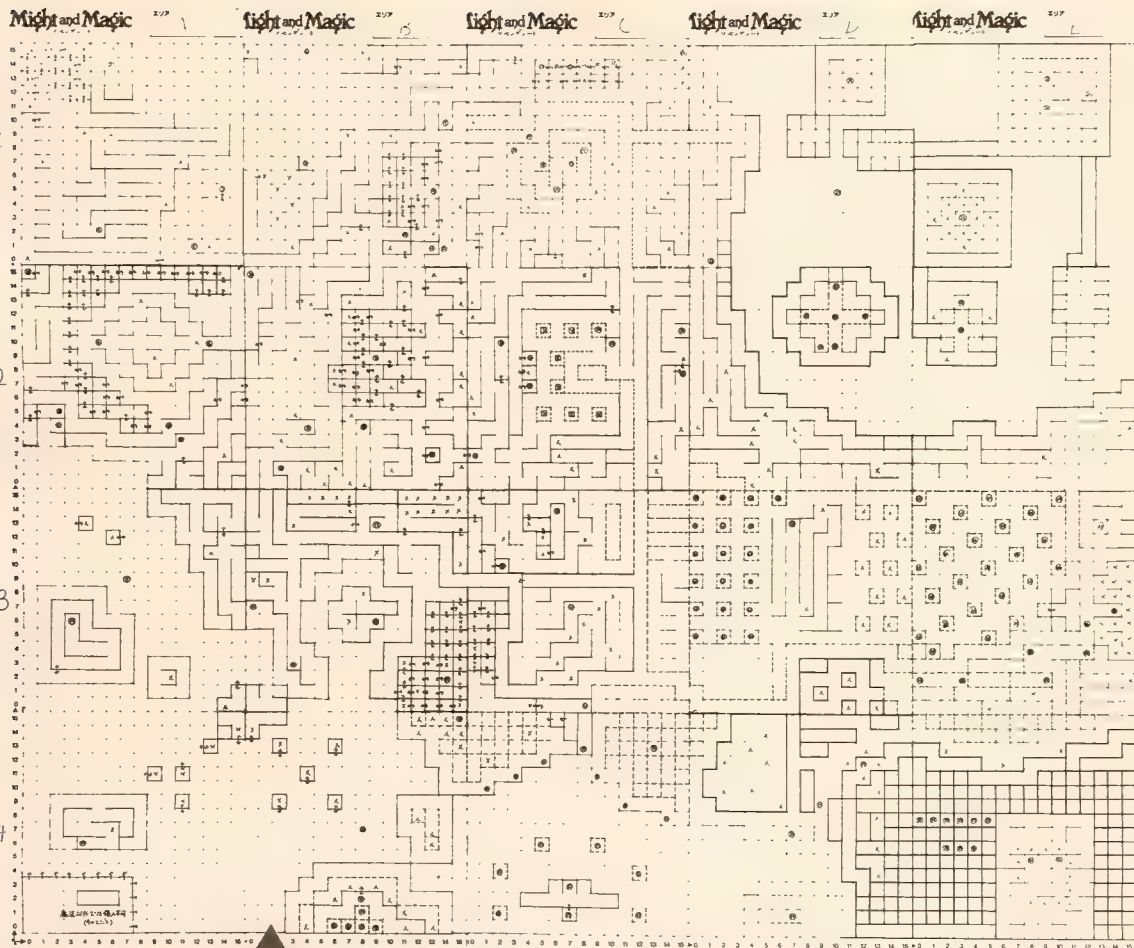
No.	ITEM	PRICE
1:	CLUB	1
2:	DAGGER	3
3:	HAND AXE	5
4:	SPEAR	8
5:	SHORT SWORD	10
6:	MACE	13
7:	FLAIL	20
8:	SCIMITAR	20
9:	BROAD SWORD	25
10:	BATTLE AXE	30
11:	LONG SWORD	30
12:	CLUB +1	15
13:	CLUB +2	50
14:	DAGGER +1	25
15:	HEND AXE +1	38
16:	SPEAR +1	50
17:	SHORT SWORD +1	50
18:	MACE +1	63
19:	FLAIL +1	100
20:	SCIMITAR +1	125
21:	BROAD SWORD +1	150
22:	BATTLE AXE +1	150
23:	LONG SWORD +1	150
24:	FLAMING CLUB	250
25:	CLUB OF NOISE	50
26:	DAGGER +2	100
27:	HAND AXE +2	113
28:	SPEAR +2	125
29:	SHORT SWORD +2	150
30:	MACE +2	163
31:	FLAIL +2	175
32:	SCIMITAR +2	200
33:	BROAD SWORD +2	200
34:	BATTLE AXE +2	250
35:	LONG SWORD +2	275
36:	ROYAL DAGGER	1250
37:	DAGGER OF MIND	375
38:	DIAMOND DAGGER	400
39:	ELECTRIC SPEAR	600
40:	HOLY MACE	1000
41:	UN-HOLY MACE	1000
42:	DARK FLAIL	300
43:	FLAIL OF FEAR	800
44:	LUCKY SCIMITAR	1100
45:	MACE OF UNDEAD	250
46:	COLD AXE	1250
47:	ELECTRIC SWORD	1100
48:	FLAMING SWORD	1100
49:	SWORD OF MIGHT	4000
50:	SWORD OF SPEED	3500
51:	SHARP SWORD	3250
52:	ACCURATE SWORD	3250
53:	SWORD OF MAGIC	5000
54:	IMMORTAL SWORD	3500
55:	AXE PROTECTOR	4000
56:	AXE DESTROYER	4000
57:	X!XX!X'S SWORD	3000
58:	ADAMANTINE AXE	6000
59:	ULTIMATE SWORD	7500
60:	ELEMENT SWORD	6000
61:	SLING	5
62:	CROSSBOW	25
63:	SHORT BOW	38
64:	LONG BOW	50
65:	GREEAT BOW	125
66:	SLING +1	25
67:	CROSSBOW +1	125
68:	SHORT BOW +1	188
69:	LONG BOW +1	250
70:	GREAT BOW +1	625
71:	MAGIC SLING	400
72:	CROSSBOW +2	500
73:	SHORT BOW +2	500
74:	LONG BOW +2	600
75:	GREAT BOW +2	1000
76:	CROSSBOW LUCK	1000
77:	CROSSBOW SPEED	1000
78:	LIGHTNING BOW	1500
79:	FLAMING BOW	1500
80:	GIANT'S BOW	1000
81:	THE MAGIC BOW	3000
82:	BOW OF POWER	3000
83:	ROBBER'S X-BOW	4000
84:	ARCHER'S BOW	6000
85:	OBSIDIAN BOW	1000
86:	STAFF	15
87:	GLAIVE	40
88:	BARDICHE	40
89:	HALBERD	50
90:	GREAT HAMMER	75
91:	GREAT AXE	75
92:	FLAMBERGE	125
93:	STAFF +1	100
94:	GLAIVE +1	175
95:	BARDICHE +1	175
96:	HALBERD +1	250
97:	GREAT HAMMER +1	275
98:	GREAT AXE +1	250
99:	FLAMBERGE +1	300
100:	STAFF +2	300
101:	GLAIVE +2	450
102:	BARDICH +2	450
103:	HALBERD +2	600
104:	GREAT HAMMER +2	600
105:	GREAT AXE +2	600
106:	FLAMBERGE +2	1000
107:	STAFF OF LIGHT	750
108:	COLD GLAIVE	1250
109:	CURING STAFF	1250
110:	MINOTAUR'S AXE	1000
111:	THUNDER HAMMER	1750
112:	GREAT AXE +3	1750
113:	FLAMBERGE +3	2500
114:	SORCERER STAFF	4000
115:	STAFF OF MAGIC	2500
116:	DEMON'S GLAIVE	5000
117:	DEVIL'S GLAIVE	5000
118:	THE FLAMBERGE	7500
119:	HOLY FLAMBERGE	10000
120:	EVIL FLAMBERGE	10000
121:	PADDED ARMOR	5
122:	LEATHER ARMOR	10
123:	SCALE ARMOR	25
124:	RING MAIL	50
125:	CHAIN MAIL	100
126:	SPLINT MAIL	200
127:	PLATE MAIL	500
128:	PADDED +1	13
129:	LEATHER +1	30
130:	SCALE +1	60
131:	RING MAIL +1	125
132:	CHAIN MAIL +1	250
133:	SPLINT MAIL +1	500
134:	PLATE MAIL +1	1250
135:	LEATHER +2	75
136:	SCALE +2	150
137:	RING MAIL +2	375
138:	CHAIN MAIL +2	750
139:	SPLINT MAIL +2	1250
140:	PLATE MAIL +2	3750
141:	BRACERS AC 4	500
142:	RING MAIL +3	1000
143:	CHAIN MAIL +3	2250
144:	SPLINT MAIL +3	3750
145:	PLATE MAIL +3	7500
146:	BRACERS AC 6	1250
147:	CHAIN MAIL +3	2250
148:	BRACERS AC 8	3750
149:	BLUE RING MAIL	5000
150:	RED CHAIN MAIL	7500
151:	X!XX!X'S PLATE	9000
152:	HOLY PLATE	12500
153:	UN-HOLY PLATE	12500
154:	ULTIMATE PLATE	15000
155:	BRACERS AC 8	3750
156:	SMALL SHIELD	5
157:	LARGE SHIELD	25
158:	SILVER SHIELD	50
159:	SMALL SHIELD +1	50
160:	LARGE SHIELD +1	100
161:	LARGE SHIELD +1	100
162:	SMALL SHIELD +2	200
163:	LARGE SHIELD +2	400
164:	LARGE SHIELD +2	400
165:	FIRE SHIELD	1250
166:	COLD SHIELD	1250
167:	ELEC SHIELD	1250
168:	ACID SHIELD	1250
169:	MAGIC SHIELD	2500
170:	DRAGON SHIELD	4000
171:	ROPE & HOOKS	5
172:	TORCH	1
173:	LANTERN	10
174:	10 FOOT POLE	5
175:	GARLIC	3
176:	WOLFSBANE	5
177:	BELLADONA	13
178:	MAGIC HERBS	25
179:	DRIED BEEF	20
180:	ROBBER'S TOOLS	75
181:	BAG OF SILVER	150
182:	AMBER GEM	250
183:	SMELLING SALT	25
184:	BAG OF SAND	50
185:	MIGHT POTION	100
186:	SPEED POTION	100
187:	SUNDIAL	250
188:	CURING POTION	175
189:	MAGIC POTION	250
190:	DEFENSE RING	250
191:	BAG OF GARBAGE	50
192:	SCROLL OF FIRE	150
193:	FLYING CARPET	250
194:	JADE AMULET	300
195:	ANTIDOTE BREW	250
196:	SKILL POTION	300
197:	BOOTS OF SPEED	400
198:	LUCKY CHARM	400
199:	WAND OF FIRE	500
200:	UNDEAD AMULET	400
201:	SILENT CHIME	200
202:	BELT OF POWER	300
203:	MODEL BOAT	200
204:	DEFENSE CLOAK	350
205:	KNOWLEDGE BOOK	500
206:	RUBY IDOL	1500
207:	SORCERER ROBE	1250
208:	POWER GAUNTLET	1500
209:	CLERIC'S BEADS	1500
210:	HORN OF DEATH	1250
211:	POTION OF LIFE	750
212:	SHINY DENDANT	1000
213:	LIGHTNING WAND	750
214:	PRECISION RING	1500
215:	RETURN SCROLL	1000
216:	TELEPORT HELM	2500
217:	YOUTH POTION	2000
218:	BELLS OF TIME	500
219:	MAGIC OIL	500
220:	MAGIC VEST	3000
221:	DESTROYER WAND	3500
222:	ELEMENT SCARAB	3000
223:	SUN SCROLL	1500
224:	STAR RUBY	3000
225:	STAR SAPPHIRE	3000
226:	WEALTH CHEST	3000
227:	GEM SACK	5000
228:	DIAMOND COLLAR	5000
229:	FIRE OPAL	5000
230:	UNOBTAINIUM	25000
231:	VELLUM SCROLL	5
232:	RUBY WHISTLE	250
233:	KINGS PASS	0
234:	MERCHANTS PASS	0
235:	CRYSTAL KEY	500
236:	CORAL KEY	150
237:	BRONZE KEY	250
238:	SILVER KEY	300
239:	GOLD KEY	400
240:	DIAMOND KEY	1000
241:	CACTUS NECTAR	200
242:	MAP OF DESERT	200
243:	LASER BLASTER	1000
244:	DRAGONS TOOTH	750
245:	WYVERN EYE	500
246:	MEDUSA HEAD	0
247:	RING OF OKRIM	1500
248:	B QUEEN IDOL	0
249:	W QUEEN IDOL	0
250:	PIRATES MAP A	500
251:	PIRATES MAP B	1000
252:	THUNDRANIUM	5000
253:	KEY CARD	0
254:	EYE OF GOROS	5000
255:	(USELESS ITEM)	0

裏 一問一答

問　ハイドライドIIIなんですけど、天空の街へ行けずに困っています。僕は、雲の石が必要だと思っているのですが、これも見つかりません。いったい、どーたらいいんでしょう？

(神奈川県　元気快)

答　天空の街へ行くのに、雲の石はいらない。ハーベルの塔の中にあるエレベーターをつかって、190階まで上がり、さらに階段で上に行く。すると、塔の外に雲のある階に出るから、その雲の上を歩いていけば天空の街へ行けるぞ。

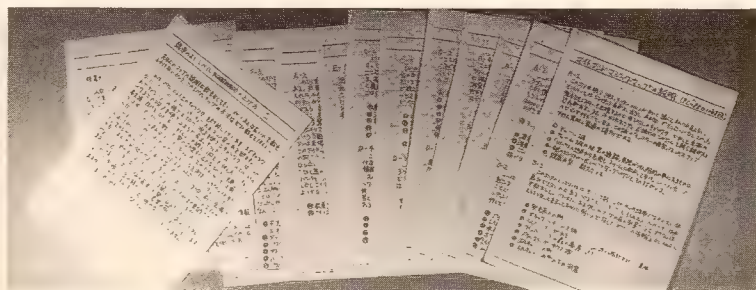
Might and Magic エリア　Might and Magic エリア　Might and Magic エリア　Might and Magic エリア　Might and Magic エリア

エライぞ！ Dragon Slayer君 エリア別攻略法だね!!

10

⬆このマップの原寸は、なんと64センチ×64センチの超特大版。しかも、ドアの進入可能な方向も図示するといった、小技も決めてくれている。大技と小技の調和のとれた、東京都の金丸宏之君には、文句なく10ポイントを送ろう。

■はしご酒の結晶です

酒場でウワサ話を全部(?)集めてみました。なにかのタシにでもしてください。

●地上のあるエリアではライトが必要だ。
●キルバーンはウィバーンピークの北。
●ソーピガルには8つの彫像がある。
●宇宙の聖堂は伝説の中に隠れている。
●ポートスミスの町は男にとっては鬼門である。
●マジックアイテムの持つ力を知れ。
●パルセラは熔岩の谷の北西にいる。
●すべてのポータルはつながっている。
●白黒ぶちの犬はキーを持っている。
●ドラゴンブレスは彼らの体調によって威力が違う。
●隠者には何も持たずに会うことだ。
●兄弟はそれぞれ海の近くに住んでいる。
●砂漠にはたくさんのオアシスがある。
●洞窟にはたいていひとつか、それ以上の出口がある。
●砂漠では地図が必要だ。
●王は城にこもっている。
●氷の女王は重要なキーを持っている。
●海を渡る船はこの世界には1隻もない。

酒場ではこのウワサ話のほか、チップを渡すと聞かせてくれる話もあります。こちらのほうは町によって内容が違うよーです。

大阪府　アルマイトFOR

■物々交換で大儲け！

エリアC-3の、X＝2、Y＝10へ行ってみてください。ここへ行くには、何回も岩を通り抜けたりしてめんどうですが、まぁ、迷うことはないでしょう。そこには変な人物がいて、バックパックの中の持ち物と交換にパイレーツマップA、Bというアイテムをくれます。このアイテム、何の役にもたたないのですが、店に持っていくと1,000ゴールドを超す高値で売れるからビックリ。しかも、岩の向こうの変な人物は、何回でも持ち物とマップを交換してくれるので、あっとゆー間に大金持ちになれます。

新潟県　金・たけ

問　ゼリアードを始めて3日目、大ダコを倒したのにクツがひとつも見つかりません。クツはどこにあるのでしょうか？他のパソコン雑誌を見ると、クツが5個ぐらいあるみたいなのに……。（東京都　坂本憲生）

答　大ダコの名はブルポといって、2面のボスキャラ。でも2面にはクツはないのだ、坂本クン。クツがあるのは4面半氷の世界)、5面(腐土の世界)、6面(黄金の世界)の3カ所。全部で4つのクツが手に入るぜ。

■中級者への耳うち
①寺院に寄付をすると、保護の呪文をかけてくれることがあります。もちろん、1回や2回の寄付ではダメですが、その効果は絶大、非常に強力です。
②レベルが13以上のパーティーなら、ダスクの町にある禁断の礼拝堂へ行ってみましょう。礼拝堂の中には、永遠の安息所というバンパイアのたまり場があるので、聖なる言葉で倒していけば絶好の経験値稼ぎになります。しかし、この町にいるデーモンロードとアークデビルは、一撃でキャラクターを根絶してしまう実力の持ち主なので、注意してください。
③各所にある、銀のメッセージを解読すると、能力値を上げる方法がわかります。このほかにも、アイテムの中に能力値を上げてくれる物があります。

大阪府　私は私だ！

■知って得する儲け話！
まず、D-3の暗い所にいる男が頼んでくる木登りのクエストは、1本登るだけでジェムやゴールド、アイテムまでももらえるし、一度このエリアから出ればまたできるので、とてもお得です。

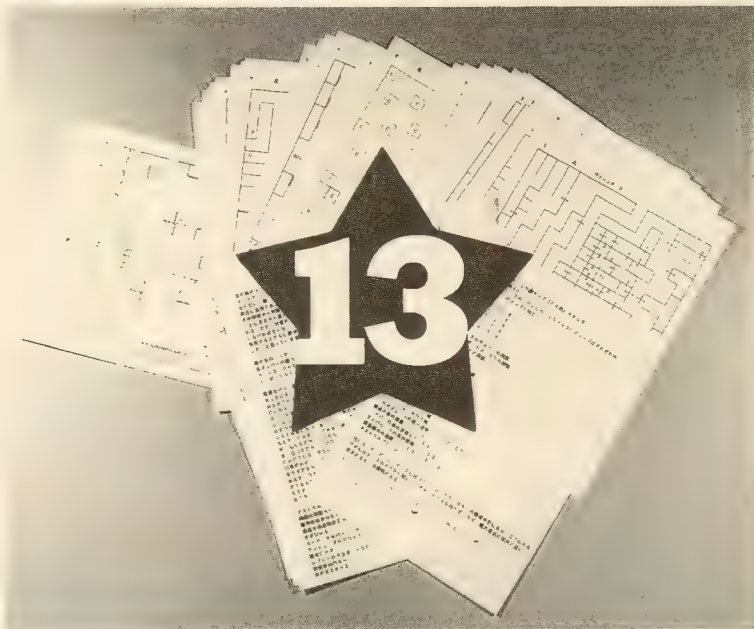
コリンブルックには、THURNDRIUMという宝物があり、これを町で売ると5,000ゴールドになります。

ダスクの町の北西にある禁断の聖堂の奥には、ジェムが200個も入った宝の箱があり、しかも、この箱は何回でも取れるので、大儲けできます。

大阪府　DAGGER OF WIND

■闘え、盗賊！
ワナを外すしか能のない盗賊を、武装の変更で戦えるよーにしよう。右手には剣を、左手には盾を、そして肩にはCross Bow。弓矢は両手がふさがっていても持てるのだ。

大阪府　風のマタタビ

1作品で10点突破の快挙！今月の1等賞・石坂信吉君 全54ページに及ぶ必勝本

▲さぁ、この上に手を置いてみよう。きっと、強力なパワーを感じるはずだ。このパワーこそ、M＆Mの地上、地下の全マップ＋必勝法が発散するオーラパワーなのだ。東京都の石坂信吉君の情報から出るパワーはDr.ほえほえの中枢神経を直撃し、前代未聞の13ポイントを決意させたぞ！

お題の情報は史上最高レベルだった!!

▶最近はイラストの投稿が多くなり、それにつれて紙面に占めるイラストの割合も多くなってきた。しかし、これじゃイカン！　と私、Dr.ほえほえアライは思うのであります。というのは、ゲームの情報をこっそり教えちゃうページ。ゲームに行き詰まって困っているみんなを助けるためのページなのです。▶先月、今月はマップやアイテム表など、秀作が多かったんだけど、やっぱりイラストも多い。それに、アンケートはがきを見ると「イラストより情報を載せろ！という声が多いんだ。▶そこで、今回から欄外にイラストコーナーを特設し、ページに占めるイラストの〝面積〟を減らしてみたわけです。見にくいのはわかってるので、4コマなどは従来どおり、上のページに掲載していただくけどね。▶このイラスト番外地に採用された人も、1ポイント＆図書券を贈りますので、その点はご心配なく。▶ついでにポイントのことを言うと、星印のない情報はすべて1ポイント。一問一答及び診療室の質問の採用者はポイントも図書券もなぁ～んにもなし！まっ、こちらは答えが賞品と思ってください。▶さてポイントTOP10だが沼田晴子がトップに踊り出、平野水紀も3位に。この2人はイラスト者だが、その投稿量がものを言っている。でも石坂信吉13ポイントの例もあるのだ。みんな、まだまだあきらめるな！

毎月1等賞にログイントレーナー

採用者全員に図書券＋ログインステッカー

ポイントTOP10

順位	名前	得点
1	沼田晴子	20
2	早瀬孝子	17
3	平野水紀	16
4	とんまのまんと戻樹	15
5	石坂信吉、勝！	13
7	司津虻葉、りょー、Dragon Slayer	10
10	渡辺航、小池智浩 どっぺるぽんだぁ	9

裏 一問一答

問　ユーフォリーのステージ3で、ドアの前に人がいて入らせてくれません。話しかけても追い返されます。どうすればいいんですか？　白い氷みたいな敵がいるところから上がった場所です。（神奈川県　きっぽろ）

答　そのドアの前の人というのは、山賊のボス、ガイルのことかな？　まず、ステージ3にいる宗教反対人に話を聞き、次にステージ2のウォーレスという人物に会うと手紙をくれるよ。

4

■タウンガードなんて怖くない
エルキューンの宝物ってタウンガードが見張ってて、なかなか持ち帰ることができないよね。ところが、宝物を取ったらその場で、地上への転送を使って地上に出てしまえば、タウンガードは出てこないのだ。また、タウンガードの出てくる場所はいつも同じなので、そこだけジャンプで避けることもできます。ジャンプの魔法を知らないのなら、ROPE & HOOKとゆーアイテムに同じ効果があるので、これを使いましょう。
福島県　斎藤　恭

■ちょっと、お知らせ
ソーピガルの地下の洞窟にある闘技場には、レベル5以下では近寄らないほうが身のためですが、ここがアイテムの宝庫だということは記憶しておいてください。漆黒の箱や金の柩(ひつぎ)の中には貴重なアイテムが入っていることが多く、これらの宝箱はRAKSHA-SHAという強力なモンスターが、よく持っています。注意しなければならないのは、呪いのかかったアイテムもあるということと、メデューサとグリフィンの石化攻撃で、この2匹は稲妻を使って早めに倒してしまいましょう。

それから、E-1にあるドラガデューンの古城の中には、持っているゴールドの分だけ経験値と替えてくれる場所があります。ただし、パーティーの持っているゴールドすべてと交換なので、全財産がなくなることもあります。そこで、残しておきたいゴールドは、パーティーを組んでいないほかのキャラクターに預けておきましょう。

僧侶の呪文に、聖なる言葉というアンデッドモンスターに極めて有効な呪文があります。しかし、この呪文はキャラクターの属性が変化していると、全くといっていいほど効力がなくなります。
大阪府　MIGIT男

■年齢の話
キャラクターは、寺院で治療を受けても年を取ることはないが、レベルアップをする時に年を取ることはある。また、若返りの呪文を使えば年齢を下げることはできるが、この呪文を多用するとキャラクターの経験値が減少することがある。そこで、安全にキャラクターを若返らせたいのなら、E-1にある砂時計をひっくり返そう。全員の年齢が18歳に戻るはずだ。
東京都　雑食コアラ

■レベルアップ大作戦
キャラクターがレベルアップするとわかっている時は、トレーニング場へ行く前に必ずセーブをしておきましょう。レベルアップした時の、ヒットポイントの増え方は乱数で決められているので、自分の気にいる値でなければ(1しか増えないとか)、リセットして、何度でもやり直しましょう。
東京都　伊藤　健

■キャッスルクエスト3
お城でのクエストと、その答えのある場所です。場所はエリアのみにしておいたので、正確な場所はプレイして発見してください。

●ブラックリッジノース城
クイバリングの森の廃屋を探す/B-1
ブリセスピークの頂上に登る/B-3
砂漠の商人のサンプルを持ってくる/D-1
オクザール神殿を発見する/E-1
ドラガデューンの泉を発見する/E-1
ルビーの謎を解く/B-2
魔法の森の要塞を征服する/B-3

●ブラックリッジサウス城
ガーリック/町の店で買う。
ウルフズベーン/町の店で買う。
ベラドンナ/町の店で買う。
メドューサの首/B-2
ウィバーンの目/C-3
ドラゴンの歯/A-2
オクリウムの指輪/B-1

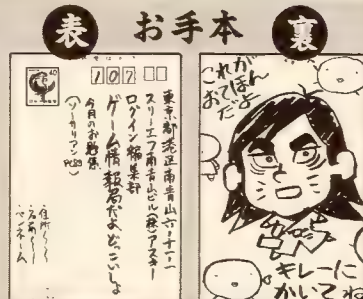
●ホワイトウルフ城
レイバンの森の要塞を発見する/B-2
ロードギルバーンを発見する/C-3
海賊の洞窟を見つけだす/A-2
ポートスミスの秘密を暴く/B-2
ジョリーレイバンの難破船を探す/C-4
アナーキスト号を征服する/B-4
レイバンの森の要塞を征服する/B-2
大阪府　茂本　勇

↑M&Mのジオラマ写真を送ってくれたのは千葉県の鈴木康行君。イラストでも情報でもない、まったく新しい投稿の誕生だ。フィギュアの足の土台をなくせば、タミヤの"パチッ"でも通用するぜ!?

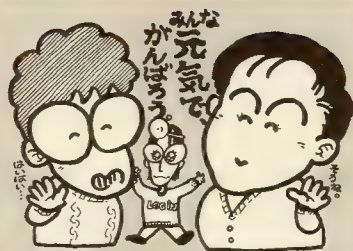
7月号のお題は　イースII

情報局諸法度

●表側に、ゲーム名と機種名を、必ず書くこと!
●住所、氏名（ペンネーム使用の場合も必ず本名を記入）も、必ず表側（封書の場合は裏でも可）に書くこと!
●イラスト、表組みのアイテム&モンスターマニュアルなどは黒インク（ボールペン可）で書くこと!
●女の子の読者が多い情報局だからして、ペンネームはあまり下品なものは使わないこと（ボツとする可能性大）!
●ときには意見や感想、希望なども書くこと!

▶まず初めにお詫びです。今年の1月からポイント制と図書券制を始めました。しかし、事務処理の遅れのため、3月23日現在、2月号採用者分までしか図書券を送っていないんです。採用された方々、とくに一等賞、トレーナーがもらえる、と喜んでいる方々、申しわけありません。もう少しだけ待っていてください。お願いいたします。▶で、諸法度の件だけど、機種名明記、という規則だけが、もうひとつ守られていない。移植が遅れた機種などは、前にできたワザができなくされているものなどもあるので、これこそ必ず守ってほしいの。ほしいんだったら。▶それから、一問一答、診療室の質問はがきでは、できるだけペンネームではなく本名で送ってきてほしいな。▶最後に企画の話。新企画の要望はもちろん、今の内容についての不満や希望があったら、どしどし送ってくること。情報局はみんなが作るページなんだ。

あて先
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ログイン編集部
『ゲーム情報局だよ、どっこいしょ!』係

問　バラリスの像でガイザックの居る迷宮にワープし、ハイドライドIIIも、ついに大詰めです。ところが、ガイザックの声が聞こえる部屋は見つけたんですが、姿が見えないんです。どうすればいいんでしょう？　（千葉県　高山俊之）

答　その迷宮には妖精が捕われている。妖精を助けだして、その部屋に連れて行けば、ガイザックの姿が見えるとゆーわけ。「妖精たちだけは、闇の支配者の姿が見える」、とゆー話を幻想の街を聞かなかったかな？

パソコンゲーマーの悩みを解消! 心とからだの診療室

思いおこせば1年と半年前、1986年10月号でこのコーナーの担当となって以来、たくさんのお手紙を見てきましたっけ……。なんてしめっぽくなっていられない。最後のお務め、しっかりお答えしまーす。

ハイドライド3

地割れの中に飛び込んだら、そこは宇宙空間。酸欠(?)で、あっという間に死んでしまいました。くそー、いったいどうすれば、宇宙に出られるだぁー。

神奈川県　タイレルＰ34

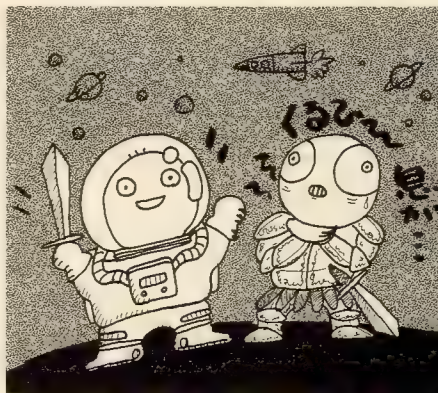
いくら強力な鎧を着ていたって、宇宙空間では何の役にも立たナァーイ！　宇宙では宇宙用の鎧が、いわゆる宇宙服ってやつが必要なんだよね。これは、３月号の徹底解剖で紹介されていたはずだけど、読み忘れちゃったかな？　それとも、宇宙服が見つからなかったのかな？

とりあえず、説明にあたって、３月号の191ページのマップを開いてみておくれ。それではズバリ、お教えしましょう。湖の中にある宮殿の２階を、壁にそって歩いてみよう。他の壁と模様の違う壁があるから、そこをよーく調べてみてください。

バラリスの像って、いったいどこにあるんですか？　僕の友だちは、「森の町の地下ダンジョンの奥深くにあるよ」と言っていたんですけど……。

静岡県　かばい

みなさんのお便りに答えるのもこれでおしまいだけれど、みなさんのお悩み解決のために最後まで全力をつくすぞ。

さて、バラリスの像は君の友だちの言うとおり森の町のダンジョン中にあります。だけど普通に歩いていたら、像を見つけることなんか絶対にできないよ。このダンジョンには隠し扉がたくさんあって、バラリスの像はその奥の奥にあるんだ。とりあえず、隠し扉を探すことから始めよう。そうそう、バラリスの像がある部屋に入るには、ある物を10個集める必要があるんだ。このダンジョンの中にあるから、それは自分で探してみてね。

ソーサリアン

情けない質問ですが、〝暗き沼の魔法使い〟で大なべが見つかりません。それと〝天の神々たち〟は、シャーマンを倒し神の腕輪を返したら終わりですか？

滋賀県　西村　哲

待ってました！　ソーサリアンのハンドブックを担当して以来、このゲームの質問を心待ちにしていた加藤です。

さっそくお答えします。まず、〝暗き沼の魔法使い〟の大なべは、西村君の思ったとおり、ゾンビの出てくるところにあります。その中のどこにあるかというと、その面の右端から少し左に戻った柱のカゲです。その柱とは、地面から生えてなくて(?)、その左に短い柱がくっついているやつ。ここでジャンプしてみれば、見つかるはずだよ。

〝天の神々たち〟は、腕輪を返せば、それで終わりさ。PC-9801版では、シナリオをクリアーすると〝クリアーのテーマ〟が流れるようになったから、すぐわかるけど。

抜忍伝説

邪鬼丸でプレイしていて、頭領になるための宝を集めて帰ってきたら、甲賀は信長の軍に全滅させられていました。大天狗が死ぬ前に手紙をくれたんですけど、一部、読めないところがあるんです……。

青森県　毛内道教

抜忍伝説ってスゴイわね。実在の人物や本当の歴史をおもしろくアレンジして、ゲームの中にうまく取り入れているんですもの。ゲームでは、信長が甲賀に攻め込んだことになっているけれど、本当は伊賀を攻めたんじゃなかったかしら？

その話は置いとくとして、毛内君のお悩みにお答えしますね。大天狗のくれる手紙は忍文字で書いてあって、ゲームに付属している資料を見ながらじゃないと読めません。でも、１ヵ所読みづらい字があって、毛内君もそこが読めなかったようね。大天狗はどうも字は上手くないみたい。手紙の文章をハッキリ言っちゃうと、「信州のおおおか寺へ行け」なの。〝お〟を表わす忍文字の〝俵〟が読みにくすぎるのよね。

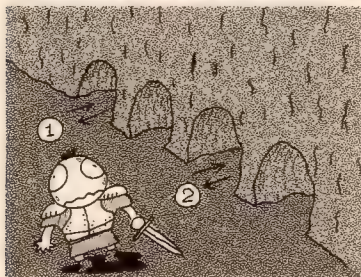
邪鬼丸をプレイしているんだけど、甲賀の頭領に会えません。頭領屋敷にある井戸は見つけたんだけど、そこからがわかりません。どーか教えてください。

大阪府　植田武馬

そこは邪鬼丸シナリオの冒頭の部分ではないの！　こんなところで行き詰まっているようでは、まだまだ貧弱、貧弱！と言われちゃうわよ。さて、甲賀の頭領と会う方法だけど、植田君はここが忍者屋敷だということを忘れてるんじゃないかしら。忍者屋敷には抜け道や隠し通路を使わなければ行けない場所があって、偉い人は当然、そんな場所にいるはず。ここまで言えばわかると思うけれども、植田君の見つけた井戸が隠し通路の入り口なの。後はコマンドをよく見て、通路の中に入れそうなものを見つけてくださいね。

問　「カサブランカに愛を」を１年も前からやっているのに、いまだにタイムマシンに乗れません。レイノルズが邪魔なんですよ。持ち物は日記、時計、花束、ペンダント、お酒、新聞、クギ抜き、ナイフなどです。(神奈川県　芳賀友子)

答　レイノルズはガンコ者。一度くらい物を渡そうとしても受け取らないぞ。〝酒〟を何度か渡そうとすれば、そのうち受け取ってくれて、そこからいなくなるんだ。その時を見はからって、タイムマシンの部屋へ入ればいいのさ。

リバイバー

リスタークの町の洞窟の中には、どうやったら入れるんですか？　どの洞窟に入っても、必ず迷路の入り口まで戻されてしまいます。どうか、お願いします。

東京都　柏倉克行

「お願いします」なんて、キチンと言える人には、わたくし朝子が喜んでお答えいたしましょう。さて、この洞窟への入り方については、とても多くの人が悩んでいるようですね。ここのポイントは、洞窟の入り口が4つもあることなんです。この4つの入り口を正しい順番で、全部入らないと洞窟の中には行けないの。つまり入っては戻され、入ってはもどされ、を4回やらないとダメなわけね。その正しい順番は、左端にある入り口にまず入って、次が左から3番目の入り口。後の2回くらいは、自分で探してみてちょうだい。

ジョスティツ帝国のリザティー城の入城パスを手に入れるために、ガーウォーバーの牙が欲しいんです。でも、見つからないんです。どこにあるの？

山梨県　島流し野郎

島流し野郎……。なかなか豪快なペンネームですね。でも、私は〝野郎〟とかの粗野な言葉はあまり好きじゃないので、これからはなるべく使わないでね。

島流し君は、リドラの森でのことを覚えていますか？　森の中に黒い宝箱があったことはどうかな？　きっと、思い出したと思いますけど、どうやっても開かなかったあの宝箱の中に、ガーウォーバーの牙が入っているのよ。問題は宝箱の開け方なんだけど、それにはあるアイテムが必要なのです。そのアイテムとは……、結婚する人が給料の3ヵ月分で買うモノよ。

英雄の剣とですね、英雄の盾がですね、見つからないんですよ。いったい、どこにあるんでしょうか。朝子さんでも加藤さんでもいいから、教えて。

千葉県　後藤　努

2つも教えてほしいなんて、欲ばりね。でも、英雄の盾のことは忘れちゃったので、英雄の剣だけで許して。

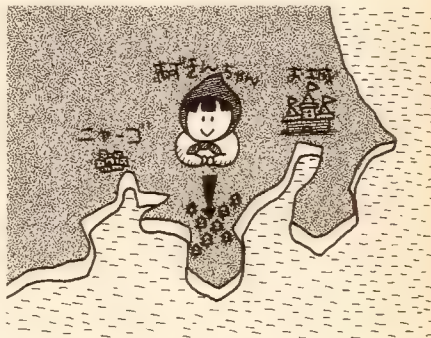
さて英雄の剣は、リザティー城の中にあります。この城の入城パスはさっき説明した要領で手に入るのだけど、問題は「剣士は絶対立ち入り禁止」というこの城の規則です。剣士であるタカはどうやって、城の中に入ったらいいのかしら？　ここまで、ちゃんとプレイした人だったらわかっていると思うな。あるアイテムを、人が変わる薬を、持っているはずでしょ。それを使えば、城の中に入れるじゃない。

王子ビンビン物語

サンドブーツとマッドブーツを手に入れました。でも、赤ずきんちゃんに会えないんです。いったい彼女はどこにいるんですか。レベルは18です。

宮城県　佐藤　均

んまっ！　レベル18で、まだ赤ずきんちゃんを探しているなんて、なんて人でしょ！　感心するというか、あきれるというか……。いいわ、教えてあげましょ。

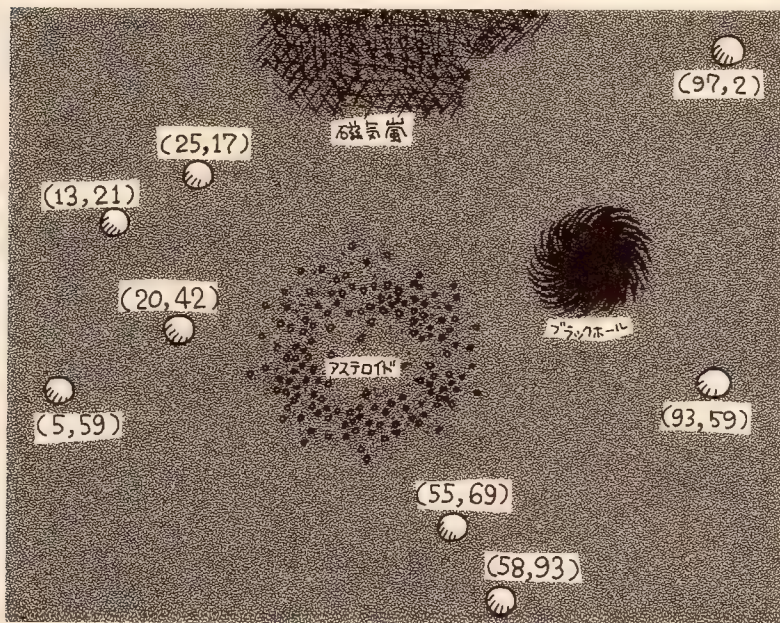
今月号の徹底解剖のマップを見てもらうとわかるのだけど、このゲームのマップはだいたい日本地図のようになっているの。レベル18というと、このマップの東北、ゼンダイの街あたりまでいっていると思うけど、まず、ニャーゴの街まで戻りなさい。この街から少し東へ行き、次いで南へ。マップの伊豆半島らしきところの少し北の森の中に、赤ずきんちゃんはいます。彼女から買う花はおばあさんに会うために、マッチは巨人の城の迷路で必要になるわよ。

ウォーニング

デネス、アルテモ、クレーゴと3つの星は見つけましたが、あとはさっぱりです。マップ上のXY座標を教えてください。船は今、Cクラスです。

静岡県　長田浩二

これが僕にとって最後の診療なので、気前よくすべてを教えちゃいます。

まず、長田君も知っているだろうけど、アルテモ(13、21)、クレーゴ(20、42)、デネス(25、17)。そして未知の星、ミスレーン(58、93)、モント(5、59)、フリード(55、69)、ブリック(93、59)、ウロポリス(97、2)。惑星は4ブロック分あるけど、これらは左上の座標です。

ついでに宇宙ステーション、アルテナの座標は(29、26)、ヒューブは(4、36)。そのほか(35、11)(45、92)、それと(2、2)や(81、26)にもなにかありそうだよ！

左のヘボイ落書き(？)は、山ログでもおなじみの元気快だ。元気快は、先日編集部に遊びに来たのだが、その投稿とはまったく違う、シャイな少年だった。そして右の4コマ、島流しにしたけれど、住所、氏名のメモをなくしたのだ。作者は連絡をしてくりゃれ。よろしく。

『ドラクエ』発売日の前日 新宿の某カメラ店に行った

2月10日、ついに『ドラゴンクエストIII』が発売された（ちなみに、この原稿を書いてる今は3月6日。発売から、ほぼひと月が経過している）。

で周知のとおり、とんでもない騒ぎになってしまったのだった。

ほとんど全部のマスコミが、『ドラクエ』をとりあげ、エニックスはもちろん、ボクや中村くんに取材が殺到し発売後ほとんど仕事にならない日々が、続いた。

しかしそれも、そろそろ落ちつきつつある。なんとか、ひと段落したというところだろう。

正直なところ、ここまで騒ぎになるとは思ってもいなかった。『II』の発売のときも、一部マスコミで取りあげられたが、まあ今回も、あんなものであろうと予想していたのだ。

しかし今回の騒ぎは、その予想をはるかに超えていたといえるだろう。

ちょっと恥ずかしい話をしてしまうと、2月9日（つまり発売日前日の深夜）、ボクは「もう、並んでいる人がいるかな」と、新宿の某カメラ店まで見にいったのだった。

時間は午前1時半頃（ということはすでに2月10日になっていたわけ）。

とにかく寒い日であった。

「う〜寒い寒い」と震えながらボクはそのカメラ店のほうに歩いていった。

その日、たまたま亀仙人の松ちゃん（某ファミコン雑誌の仕事をしているので知ってる人は知ってるだろう。彼とは、ボクがパソコンを買うまえからの知り合いで、昔はよくゲーセンで早朝まで遊んでいたライター仲間）が遊びにきていたので、その松っちゃんにつき合ってもらった。

「おんや？」

と、まず松っちゃんが声をあげた。

カメラ店の少し手前なのに、なにやら人影らしいものが見えた。

「あれ、そうかな？」

「う〜ん、どうだろ」

近づいてゆく。

近づくにしたがって、全ぼうが見えてきた。

50人くらいはいるであろうか。あるいは毛布をかぶり、あるいはラジカセを聞きながら並んでいる人々の姿がそこにあった。ほとんどの人が寒そうに歩道にすわりこんでいたが、なかにはスケートボードでそのへんを遊んでいる元気者もいた。

並んでいる人たちの横を少しうつ向き加減で通りすぎる。

寒いなか、並んでいる人たちをまのあたりに見て、申しわけないような気になってしまったのだ。

「気づかれたんじゃないかな？　振りかえって見てた人いたよ」と松っちゃん。

「え？　ホント？」

いつのまにか 取材される側になる

というわけで、そのまま家に帰ったわけだけど、次の日（2月10日ね）のテレビのニュースは、どの局も、ドラクエのことをやっていた。

なかには、前日の深夜からレポートしている局もある。

「うお〜、あぶなかったぜっ！」

というのは、もし見にいったとき、たまたまテレビのレポーターなどがきていたら……。そして、たまたまインタビューなんかされたら……。

たぶんボクは一般人のふりをして、

「ええ、ボクも並びにきました」

などと、適当に答えていてしまっただろう。

そして、その同一人物（つまりボクね）が、あとで作者としてテレビに顔をだすようになったら、これは〝まぬけ〟である。

ふう……、あぶなかった……。ほっ。

そして、そのあとしばらくマスコミに追いまわされるハメになる。

思えば、かつてボクは、ライターとして取材するほうの人間だった。

それがいつの間にか、取材される立場になってしまった。

昔の仕事柄、出版関係に知り合いも多い。で、その昔の知り合いから電話がかかってきて、「取材したい」といわれると、どうしても断われない。

で、ひとつ出てしまうと、知り合いじゃない所から電話があっても、断わる理由がなくなってしまう。

そんなわけで、取材を受けはじめると、これがとんでもなかった。

多い日には１日６本もの取材を受けたこともある。

それだけで１日が終わってしまう。仕事にならなかった。

まあ、あれだけの騒ぎになってしまったのだから、それもしかたがないと思う。

ただ悲しかったのは、一部だけど、どんなゲームかをまったく知らずに取材にくる記者がいたこと。

だいたいそういう人が取材にくると、ゲームについての質問はなくて、ボクにいくら入るだとか、窃盗や空き巣まで起こる騒ぎになってどう思うか？とか、答えにくい質問ばかりしてくる。

そして、出来あがった記事とか見ても、案の定、やたら異常現象を強調するものになっていたりする。

少なくとも、取材するのだから、たとえ30分でもそのゲームをやってみるのがプロだと、かつて取材するほうだったボクは思うのだけど、やはりコンピュータゲームというのは一部の人たちには、どうしても受け入れられないものなのだろうか。

反対にゲームを知っている人の記事は好意的だった。それがうれしかった。

今はシミュレーションに注目している

およそ２年前『ドラゴンクエスト』シリーズをはじめたときに、ゲームセンターにあるようなゲームしか知らないファミコンのユーザーに、RPGというこんなに面白いゲームがあるということを知ってもらおうと、意気込んでいたのだ。

きっとわかってもらえると思う反面、もしかするとそっぽをむかれるかも知れないという不安もあった。

そんなわけで『Ｉ』はひたすら入門用をめざしたが、『II』、『III』と、パーティー制をとり入れて、けっこうマニアックなゲームシステムになっていると思うのだ。

にもかかわらず、ついてきてくれる人たちは増えるいっぽうである。

はっきりいって、こんなにうれしいことはない。

たぶんRPGの本当のマニアにいわせると、『ドラクエ』シリーズは大甘のゲームであろう。

死んでもゴールドが半分になるだけというのは、『Ｉ』のときでも大英断であった。

『III』においても、教会の生きかえしが始めのうちは10ゴールド。

あるモニターなどは、それを知らず８ゴールドの薬草をやりくりして、死なないように死なないように戦っていて、それでも仲間のひとりが死んでしまい、重い足どりで教会にいったら、生きかえしがたったの10ゴールド。

あまりの安さに怒ったそうである。

「多少甘くなってもいい！　とにかくRPGというゲームシステムが持つ魅力さえわかってもらえたなら、ついてきてくれるはずだ」

そう思ったことが、間違っていなかったことが、この騒ぎで証明された。

そんなわけで、ボクは今、シミュレーションゲームに注目している。

この原稿を書いている現在、まだファミコンでシミュレーションゲームは発売されていないが、もうすぐ多くのシミュレーションが発売になる。

シミュレーションゲームもRPG同様、マニアックなゲームだが、そのシステムには、人をとりこにするものがある。

そして、それさえわかってもらったら、やがてシミュレーションゲームでも、ドラクエ騒ぎのようなことがおこるであろう。

ファミコン（つまりマニアじゃない一般の人たち）に向けて、はじめて出るシミュレーションゲームは、どんなことをやってくるのだろうか？

時間的にボクはその作業に加われなかったが、たぶんそのゲームが今後の展開を大きく左右するはずであるっ！

FAST FORWARD

オンラインLOVE

「ただいまーっ!!」

石宮アキオは、玄関に乱暴に靴を脱ぎすてると、二階の自分の部屋にかけのぼった。

部屋にはいると、カバンをほうり投げ、机の引き出しから、通信ソフトをひっぱりだした。

コンピュータの電源を入れ、ディスクドライブにソフトをすべり込ませる。

低いうなりが聞こえ、ソフトの起動が始まった。その間もアキオは待ちきれぬように、学生服のボタンをゆるめて脱ぎすてた。

通信ソフトが立ちあがる、アキオは素早くネットにアクセスした。

≪メールが届いています≫

メイン画面にメッセージが表示された。

アキオは、ニッコリ笑うと、メールの読み出し(リード)モードにはいった。

案の定、それは神代ミドリからのものだった。そして、それにはこう書かれていた。

(いつもの時間にチャットしましょ♡)

*

チャットは、ディスプレイを使うリアルタイムの会話である。

アキオは、指定された時間に、チャットルームにはいった。

「ハーイ♡」

ミドリは、もう来ていた。

「ヤァ」

アキオもあいさつをし、話題をきりだした。

「明日から休みなんだけど、会えるかな?」

「明日から?」

「うん、ぼくたち、ネットで知り合って、もう半年だろ?」

「そうね、あたしがバンドのことを聞いたのが最初だったわね」

「TOY'Sのことだったね、でもコンサートに誘っても君はこなかった」

「だって、いそがしかったのよ」

「いつもそうなんだね。いつも断わられてしまうんだ。ぼくのことを嫌いなの?」

「そんな……」

「だったら会おうよ。もうガマンできないんだ」

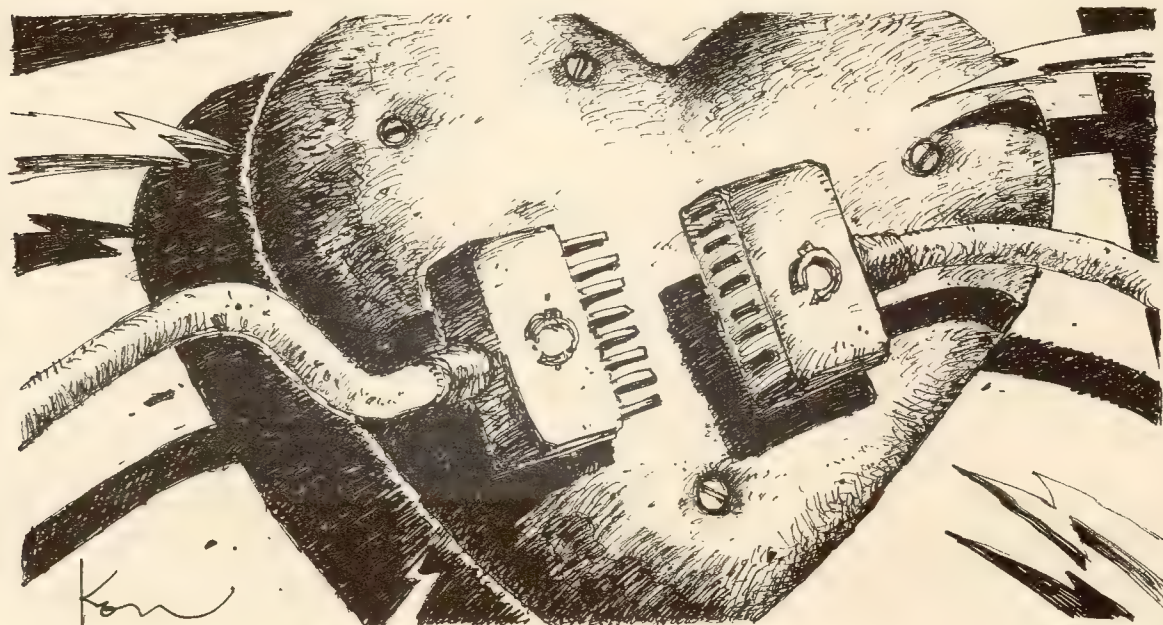
「でもあたし、かわいくないわよ。それに太っているし、あなたの持っているイメージをこわしたくないの」

「だいじょうぶさ、ぼくは気にしないよ」

「でも……」

「ぼくは、君のことをなんでも知っているんだぜ、君だってぼくのことを誰よりも知っている。はずかしいことなんかないよ」

しかし、それでもミドリの返事ははっきりとしなかった。

アキオの心に、ひとつの計画が生まれた。

K.YOKOYAMA

天竺丈太郎

てんじく　じょうたろう　1957年、神奈川県生まれ。広告関係、映画関係の仕事を渡り歩いたのち、漫画原作、PR誌のショートショートなどを手がける。本格的な小説活動は本誌がデビューとなる。

突然訪ねていってミドリを驚かせる。そうしようとアキオは思った。

*

ミドリの住んでいるS市は、東京から特急電車で3時間ほどの地方都市だ。

ミドリの家は、静かな住宅街にあった。

アキオは、ドアのチャイムを押した。ほどなくドアが開き、ミドリの母親が顔をだした。

「はい、どなたですか……」

「あ、あの石宮アキオと言います。ミドリさんはいらっしゃいますか」

ミドリの母親は、困ったような顔をした。

「ミドリなら、半年ほど前に他界しております」

「え!!」

アキオは驚いた。ミドリは死んでいるというのだ。

「そんな、ぼく、きのうも話をしたんですよ」

「まあ!!」

こんどはミドリの母親の驚く番だった。

*

アキオは、ミドリの遺影に手をあわせていた。ミドリは、すこしふっくらとしていたが、けっして不美人ではない。むしろアキオの好みのタイプに近かった。

ミドリの母親が、お茶をだしてくれた。

「白血病だったんですよ……。もうダメだって、お医者さまに言われて、家に戻ってきてから、パソコン通信って言うんですか？　あれに夢中になりましてねぇ、あたしにはそれがあの子の命を短くしたんじゃないかと思えて……」

アキオは、不思議な気分だった。

「ミドリさんの亡くなったのが、半年前とおっしゃいましたね。ぼくは、ちょうどそのころミドリさんとパソコン通信で知り合ったんです」

「そうなんですか？　あの、あたくし、よくは知らないんですけど、パソコン通信て、だれか他人になりすますことは、できるんでしょうか？」

「それはできます。IDとパスワードさえ知っていれば、そのIDの持ち主になることは簡単です」

「おお、いやだ」

ミドリの母親は気味わるがった。

アキオにしても、もしそうだとしたら絶対にゆるせないと思った。

「なにかわかりましたら、おしらせします」

アキオは、ミドリの家をあとにした。

*

アキオは、家に戻るとネットにアクセスをした。

アキオの恋心は、しぼんでしまったが、別の探究心——だれがミドリになりすましているのか——がわきあがってきた。

アキオはミドリにチャットを申しこんだ。

ミドリはすぐさま応じてきた。アキオはミドリにたずねる。

「君はいったいだれなんだ？」

「なに言ってるのよ、神代ミドリよ」

「そんな、だって今日……」

アキオのキータイプをさえぎるように、文字がディスプレイにあふれだした。

「今日、あたしの家へ行ったわね。あれほど止めたのに、そしてあなたは知ってしまったわ。あたしがこの世にいないことを」

文字は、手で打つような早さではなかった。

「そんな、まさか君は……」

「あなたも見たとおりに、あたしは死んだわ。でも死にたくなかった。そこで、コンピュータネットの中に、自分を移そうと思ったのよ。システムに侵入できるほどの知識、オカルトの秘術、そしてあたしはこちら側、サイバースペースの中に自分を再構築したのよ……」

アキオは、ディスプレイに現われる文字に驚いていた。

「でも、こっちはさびしい。電子の流れが体の中を通りすぎていくだけ。あなたは、あたしに会いたがっていたわね。こんどはあたしが会いに行くわ」

アキオの背中に冷たいものが走った。

こっちに会いにくるって？　それはひょっとすると、と考えるとアキオはすぐさまモデムの電源を切った。

しかし、接続（コネクト）は切れない。

「何してるのアキオ？」

ディスプレイから放電が始まり、部屋の中でラップ音が鳴り響いた。部屋の温度は急激にさがった。

「ひいっ」

アキオは、逃げようと立ちあがった。

放電の流れが、手のひらのようになり、アキオの体をつかまえた。

「もう離さないわ。あなたはあたしといっしょに、こちら側へくるのよ」

アキオの体を放電のスパークが包んでいる。胸がしめつけられ、バキバキと音をたてている。

アキオは叫んだ。

「恋って、こんなに苦しいのか!!」

安田均の新アメリカ・ゲーム事情

ファンタジーパズルってこんなにおもしろい!?

パズルとアドベンチャーがファンタジーっぽくドッキングした、ちょっと不思議なゲーム、それが『フールズ・エランド』だ。途中でやめられないおもしろさを、安田氏がノメリ込んでご紹介！

コンピュータゲームには、なぜかファンタジーがよく似あう。これはなにもRPGに限ったことではない。ちょっと前にも、『ジプシー』というソフトがあって、これがビックリ。中からは小型のウィジャ・ボードが出てきて、これを使ってマウスで〝こっくりさん〟をやれというのだ。こうなってくると、パソコン（もちろん、こんな変テコなのはMacintosh用です）が何か神棚みたいに見えてくるから不思議だ。ブラックボックスという言葉があるけれども、コンピュータというのがほんとに魔法の箱（マジック・ボックス）のように感じられたことがある人も多いと思う。

さて、ここで紹介するのも、ファンタジーの中のファンタジー、タロットカードのソフトである。といっても、別に〝タロット占い〟ではない。〝こっくりさん〟があるのなら〝タロット占い〟も、なんて考えるのは実に貧しい発想（これを〝まねアナロジー〟と呼ぶ）で、単にそれだけのソフトだったら〝ゲーム事情〟でわざわざとりあげたりしない。

何とこれは、タロットカードそのものをモチーフに、ファンタジー・パズル・ストーリーを組み立てようというゲームなのだ（ぼくは、かなり画期的だと思います）。

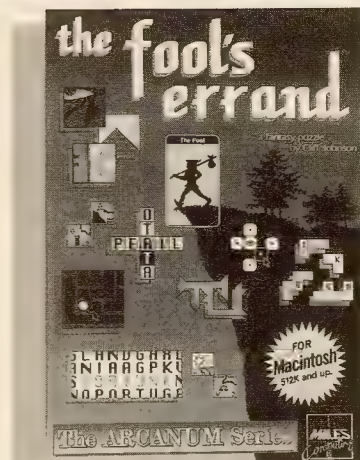
題名は『フールズ・エランド』（マイルズ・コンピューティング社）。〝愚者の使い〟転じて〝無駄な骨折り〟の意味だから、内容から考えてもかなり皮肉がきいている。こう書くと、パズル嫌いの人は、顔をしかめるかもしれないまた解けないパズルやパズルストーリーかい、だからアドベンチャーゲームやパズルは嫌なんだ——そんな声が聞こえてきそうである。

ところがどっこいこのゲーム、確かにパズルが大きな比重を占めるだけあって、その難易度や内容に関しては、すごく配慮してある。平たく言えば、いくつかは必ず〝解ける〟のだ。そして、そのいくつかが解けることによって、最初は難しそうだった他のパズルも、だんだんと解きやすくなる。こうなってくると、ちょっと考えて解けるパズルほどおもしろいものはない、の法則が働いて、たちまちやみつきとなる。

そして、何よりすごいのは、実はこうしたパズル（全部で81）は、作品全体の単なる手がかりであって、本当はそれを解くことで、ひとつのタロットカードに基づくファンタジーストーリーがほどけてゆく（組み立てられる）という構成なのだ。

そう、『フールズ・エランド』は、パズルを前面に押し出しながらも、れっきとしたアドベンチャーゲームなのだ。

最初このゲームのパッケージを見たときは、正直いって、買おうかどうしようか迷った。聞いたこともないソフト会社だし、地味な感じで〝ファンタジーパズル〟とだけしか書いてないので、見当がつかなかったのだ。もっともマックワールド誌などでは前年の優秀作のひとつにも選ばれているくらいだから、まちがいはないだろうと思って遊んだら、大当たり。こういう発見がいちばん嬉しい。

さて、そのゲーム内容だが、君はまずタロットカード（小アルカナ）の1枚〝フール（道化師）〟となる。とにかく、世界に散らばる14の宝を探さないといけないらしい。道をそれたら迷うからな、と人に入れ知恵されて、ずんずん進んでいったら、何と崖の上。そ

れもかまわず、足を踏み出そうとしたら、見るに見かねた太陽（タロットの1枚）が声をかけてくれた。

「これこれ何を焦っておる。そこは崖の上じゃ。死ぬのは怖くないのか？」

「へい、道を外れたら迷うと言われたもんで」

「おまえは、もう迷っとるわい。わしが道のわかる地図をやろう」

と、言われてもらった地図——これがなかなかのパズル。全体が81（9×9）のマス目にわかれていて、それぞれを裏返すと地図の一部が現われるという仕組み。もちろん、全部は裏返せなくて、最初は21マス、つまり、タロットの枚数だけ見られるというわけだ。これでは地形がどうつながるのか、さっぱりわからない。

「これでは、ますます迷いますが……」

「だから努力して、この後のパズルを解いていけば、マス目がひとつずつ裏返せるようになる。地図のつながり方がわからないようなら、それぞれのパズルの後にあるストーリーのつながりがどうなるかを考えることじゃ。そうすれば地図もわかるようになるし、つぎのパズルのヒントにもなってくるぞ。これは、逆もまた真なり、じゃ」

「ひえー、こいつは本当のパズルスト

ーリー。ですが、わたしのようなフールにも、解けますでしょうか？」

「心配ない。プルダウンメニューにIからVと仕分けがしてあるじゃろう。だいたいI→Vといくほど難しくなっておる。だからIやIIあたりからやっていけば、おのずとIII〜Vも解けようぞ。その途中で、おまえの探す14の宝もいくつかが見つかるはずじゃ。しかし、いくつかのパズルは次第に明らかになっていくので、最初からは選べぬものもある。それに14の宝が全部見つかるのは、パズルを解き終え、ストーリーをつないで、地図が完成できたらじゃ。幸運を祈る」

とか何とかなだめられ、つぎのメニューである〝幸運の輪〟（タロットの1枚）に進んでみる。このゲーム、全部で81のパズルがあるけれども、いまも書いたように最初に選べるのは、そのうちの21、つまり、それぞれがタロットカードに代表されるパズルのどれかということになる（どれを選んでもよい)。それらが解けると、残りの隠されていたパズル（とストーリー）がひとつずつ現われてくるという仕組み。解けたあとに現われてくるパズルのストーリーは解いたものとつながっているので、理論的には21枚のタロットパズルのどれかから始めて現われてくるものを順に解いていけば、その大部分がはめ絵パズルのようにつながって、地図も完成するはずなのだが、そうは簡単にいかない。絶対にどこかで詰まるのが、まあ普通だろう。そうしたときには、最初の21のパズルのどれか別のものを試せばよいということになる。

そうは言っても、個々のパズルがおもしろくなくては、どうしようもない。実は、このゲームが気に入ったのは、最初の〝幸運の輪〟で行なうゲーム、これがすばらしかったからだ。どんなものかというと、タロットカードを使ったカード合わせ。相手(コンピュータ)と自分がそれぞれタロットを2枚引く。1枚は表返して、もう1枚は裏返し(もちろん、自分のものは見られる)。そして、場に3枚タロットを表返す。まず自分がこのうち1枚を取って手札を3枚にし、何らかの組み合わせを作るのだ。相手も1枚を残る場札2枚のうちから取り、同じようにする。そして、出来た組み合わせのよいほうが勝ち点をもらう。

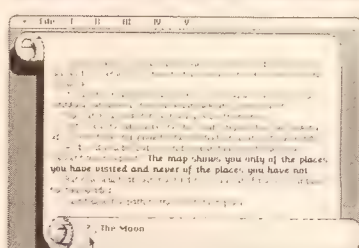
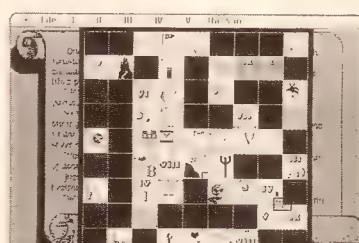
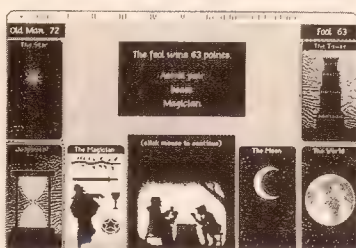
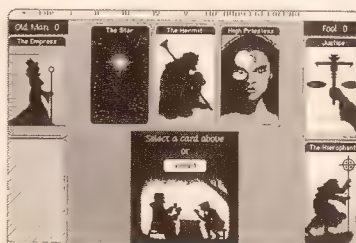
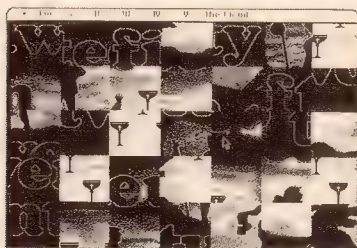
自分の方が先に場札を引けるから有利なのだが、何とこのゲーム、組み合わせの有利・不利は最初はまったくわからないのだ！　つまり、ある程度タロットカードから判断して(〝死〟と〝悪魔〟を組み合わせりゃ強いだろうな、など)やっていかないといけない。つまり、ルールを見けるゲーム―― 一種のパズルなのである。

これには惹きこまれた。ゲームは簡単なので、そのうち組み合わせの強弱が読めてくる。それでも思いもかけない組み合わせで、こちらが負けたりするから油断はならない（カス札3枚で最強なんて、あんまりだぜ！)。おまけに、最初に書いておくべきだったかもしれないが、このソフト、グラフィックが切り絵風だったり、点描画法風だったりして、実にいい雰囲気なのだ。

この時点でもう、経験を積んだゲーマーとしては、このソフトは〝二重丸〟という気持ちになってしまった。さすがに、他のパズルでこれほど凝ったものは少ないものの、どれもある程度まで楽しませてくれる。いくつかやってみて、基本的にパズルは4種類にわけられるのがわかった。迷路型、ジクソーパズル型、言葉遊び（クロスワードなど）型、それに〝幸運の輪〟のような特殊型だ。このうち、ちょっと頭を使うのは〝言葉遊び〟型だけれど、これもストーリーと密着しているので難しすぎるということはない。

結局、パズルもRPGの戦闘などと同じで、難度のバランスが大切なのだろう。その点では、なかなか見事な上に、パズルを利用してストーリーを組み立てる(それも雰囲気のあるものを)というコンセプトがすばらしい。パズルとも言えないような〝言葉さがし〟の罠にはまってしまった最近のアドベンチャーゲームの苦闘を見ていると、こうした方向からの展開もひとつおもしろいのではないか、という気もする。

やっぱり楽しめなくては！

"The Fool's Errand"
Miles Computing社

Garbage Collection

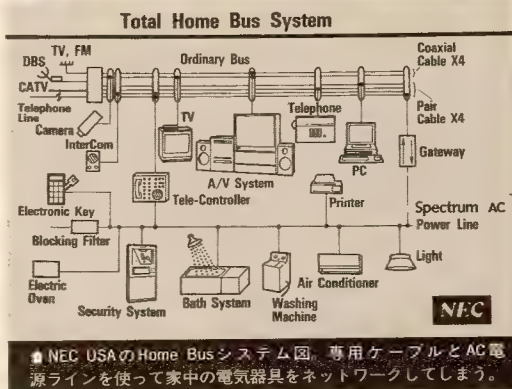
ガベージコレクション

海の向こうの気になるお噂、あやしい情報、おもしろ話を集めた、ミーハーな海外通のための軽い海外情報、ガベコレでございまーす。

Home Busは宇宙家族のキーワード!?

ついに家の内を運行するバスができた！　わけじゃない。あたりまえだ。〝ホームバス〟とは、AC電源ラインを通信回線にも併用して、家庭内の電気器具を集中コントロールするシステムの総称なのだ。

こういうものは、〝ホームオートメーション〟とか、〝ホームコントロール〟という名前で以前から存在していたが、人気はいまひとつ。なにがどう便利なのか、ちょっとピンとこないというのが、その原因のひとつのようだ。でも、近頃日本ではホームバスの考えがなんとなく一般的になってきている。「今日はボクがお風呂当番。ピッ。おわり」とか、うさぎちゃんが自動車電話から自宅のカギを閉めるテレビコマーシャルがあるでしょ。つまり、あーゆーことなのだ。

電気器具が今日のようにマイクロプロセッサを搭載したお利口さんになってくると、今よりももっと高度なコントロールが可能になってくる。早くからアメリカでホームバス市場に参入していたNECでは、近い将来のホームバスはこうなると予言している。家中の電気器具がプログラムどおりに毎日自動的に働く。ひとつのリモコンですべての電気器具が操作できる。家中のテレビで防犯カメラの映像がモニターできる。外出中に火事などがあったら、消防署に通報すると同時に出先に連絡してくれる、などなど、夢は広がるのだ。

NEC USAのHome Busシステム図。専用ケーブルとAC電源ラインを使って家中の電気器具をネットワークしてしまう。

つい先頃創刊された、Home Busの業界誌〝Home Bus Info〟。だんだん現実的になる。

コンピュータ〝ビールス〟に全米が震撼

今、アメリカのパソコンユーザーを怖がらせているのが、謎の〝ビールス〟。ネットワークでPDS（パブリックドメインソフト）をダウンロードすると、初めはわからないが、しばらくしてみてみると、知らないファイルが増殖してハードディスク内の他のファイルをメチャクチャにしていたとか、ディスクがすべてフォーマットされていたとか、とんでもないことが起こっている。まるで、どこからともなく感染して病気にされてしまう病原菌のようなソフトウエア、それが、〝ビールス〟なのだ。

このビールスの存在が騒がれはじめた頃は、自然発生して自己増殖するソフトなんて人間に作れるわけがないと主張する人もいた。また、トンチンカンなパソコンユーザーがわけもわからずにメチャクチャをやった結果生まれたものだという人もいて、ビールスは謎に包まれていた。

しかし最近、アメリカの大手ネットワーク、〝CompuServe〟内にあるPDSに潜在していたビールスは、明らかに人工のものであることが判明した。それは、Macintosh用のハイパーカードを使ったPDSで、ロードしておくと、新しいファイルが作成され、3月2日になると、Mac Mag社というソフトハウスの2周年記念のメッセージがディスプレイされるという罪のないものだった。Mac Mag社では、このソフトを作ったことは認めているが、外に出した覚えはないと主張しているとのこと。

フリーセックスならぬ、フリーロードには気を付けよう。

……クローン撃退、ULステッカー

アメリカで非常に多いのが、香港製のIBM-PCクローンパソコン。クローンとは、違法コンパチマシンのこと。〝シャンハイ・コネクション〞とか〝ジャンキーPC〞なんて異名をとる香港クローンたちの多くは、極限までコストを下げて、1台売った利益が25ドル程度というもの。だから、内容もそれなり。ある病院が大量にジャンキーPCを購入したところ、パソコンはちゃんと働いたがノイズがひどく、まわりの医療機器の計器がメチャクチャに狂ってしまったなんていう事件もあった。

こんなことが起こらないように、アメリカの連邦通信委員会(FCC)では、パソコンのノイズ対策がきちんと施されているかどうかを検査して、合格した製品には〝ULステッカー〞というやつを貼っている。このステッカーがないパソコンを売ると1台売るごとに500ドルの罰金をとられてしまうのだ。当然、検査料金も惜しむジャンキーPCはステッカーなし。しかし、世の中はそう甘くない。まるで駐車違反のように取り締まりは厳しく、店頭などで発見されるやいなや、バシバシ違反キップが切られるのだ。怖いですねー。

Magazine Rack

Dr.Bushmanの海外雑誌ひやかし半分拾い読み

●ホームオートメーションでおいしい生活、ネ

もう4～5年前になるだろうか。パソコンの普及につれて、O×△オートメーションという言葉が、盛んにマスコミをにぎわせたことがあった。その筆頭がOA、オフィスオートメーション。パソコンに加えて、ワープロ、ファクシミリ、そしてLANとかVANとかJUN……は違うかぁ。で、まあ、いろんな製品の価格が安くなり、これはどうにか体裁が整ってきた。

FA(ファクトリーオートメーション)というのもあった。こっちの方面のことはよくわからんが、きっとうまくいってるんじゃないかと思う。もうひとつが、最近はホームバスと呼ばれるHA(ホームオートメーション)である。家庭を自動化するっつーと、赤ん坊を作るとゆーことで、んじゃあファミリープランのことね、ハッハッハ。ではない。家の中にあるいろいろな装置――照明、防犯・警報装置やその他の電気製品を集中的にコントロールしようというのだ。

当然、ここにもパソコンとかファクシミリ等がかかわってくるわけで、電電公社が民営化されて第二電電も生まれ、これはめでたい、ボクたちの未来もハッピーハッピー。とはいうものの、その頃、ミサワホームや松下電器あたりがデモンストレーションしていたHAシステムなるモノを見ても、どうもピンとこなかった。ワシら一般庶民にはカンケイないもんねー、なのだ。

が、そのHAをめぐって今、世界中の一流企業が研究開発にお金を注ぎ込み戦略を練っているらしい。「HAでおいしい生活を。その節は当社をよろしく」なワケだ。

BUSINESS WEEK誌2月29日号に6ページにわたって特集されている記事のタイトルは、〝ELECTRONICS BATTLE GOES HOME〞(電子戦争、家に行く)。ICや自動車などに続いて、HAが経済摩擦の原因になると言わんばかりで、そのホコ先はやはり日本に向けられる。進んだ技術力で安い製品を作るのが何故いけないんだろうと、素朴な疑問を感じないこともない。でも、その〝進んだ技術〞というのが問題らしい。

同記事によると、日本の企業やヨーロッパの2～3の会社は、マーケットによって動く。それとは対照的に、アメリカの会社は技術で動く、というのだ。つまり、ビデオ、CDにしてもHAにしても、それが金になると、日本の企業はワッと飛びついて、安い製品作りに一所ケン命になる、ということらしい。が、アメリカはそうじゃない。だから、NECホームエレクトロニクスのR&D研究所のタカハシ所長によると、「純粋な技術面では、アメリカのほうが日本よりもずっと進んでいる。そして、その成果は航空宇宙、防衛に向けられる。日本では、家庭で用いられる技術に焦点がいく。消費者に対してしか、技術の向けどころがない」。

じゃあ、日本の会社とアメリカの会社が協力すれば、純粋な技術もそうじゃない技術も生まれて一挙両得。世界初のCPUを作ったのはアメリカの会社だが、その研究の中心は日本人だったことをふと思い出す。でもなあ、HAってヤツはどうもイマイチピンとこないのだなあ。

同じ号に、ソ連のパソコンの話も載っていた。ソ連には現在、約10万台のパソコンがあって、デスクトップ・パブリシングに使っている人もいれば、ハッカーも元気に活動しているのだそうだ。アメリカとのベンチャー企業もあって、IBMコンパチマシンを作り、ソ連国内で売るだけでなく、輸出しようという計画も進んでいるらしい。

つーことは、ソ連でもいずれはHAを推進するんだろうが、さて、ソ連のHAっていったいどんなものなんだろーか。

21世紀の浦島太郎「まるでＳＦのようでござりまするな」

頼りになるロボットわんちゃん

電子回路を体に埋め込んで、芸を見せたりしゃべったりする電子ペットがおもちゃ屋さんの片隅で増殖しつつあるが、ついに、かわいいだけじゃなくて、ちゃんと仕事をしてくれるペットが登場した。

フォネティカ・ワンというアメリカの会社が発表した〝FRED The Ameri-Mutt〟という名前のロボット犬は、飼い主の言葉を理解して、芸をしたり、100種類あまりの文章を使っての会話をするというおりこうさんなのだ。しかも、セキュリティーモードにすると、約4.5メートル以内で動くものを感知して警告を発する。

「あなたは、このうちの人ですか？」

これに対して、決められたパスワードが言えないと、次にこう言って相手をビビらせるのだ。

「そこにいるのは、わかっているんですヨ。出て行かないと、おまわりさんを呼びますからね。ポピポピポ……」と、電話をかけるフリまでするのだ。

外見は、愛嬌のあるブルテリア。フォネティカ・ワンが特別に開発したバキュームフォームとフレキシブルケーブルによって、動物のあらゆる動きを再現している。鼻をヒクヒクさせたり、耳をピクピクさせたり、実にかわいいのだ。また、音声認識システムも同社の特製で、かなり正確に人間の言葉を理解できるとのこと。

電子ペットも、本格的なロボティクス時代に入ってきたようだ。

世界一のスーパーコンピュータ

いわゆるスーパーコンピュータってやつを、パソコンのうんとスゴイもんと考えてはいけない。パソコンが汎用性を重視しているのに対して、スーパーコンピュータは、主に多元連立方程式を解く速さが命なのだ。使いみちは、天気予報などの自然現象や力学に関するシミュレーション。データベースとして使われる、IBMなどの大型コンピュータとも、異質のものなのだ。

ところで、スーパーコンピュータは、意外に小さいという事実を知っていたかな。かの有名なCRAYⅡも、家庭用冷蔵庫くらいの大きさしかないのだ。もちろん、本体のみだけどね。実は、小さいのには理由がある。大きくすると配線の長さが伸びる、とそれだけ信号の伝達速度が遅くなるというわけだ。だから、なるべく配線を短くするような形に工夫されている。

さて、そんな異次元のマシン、スーパーコンピュータにも、やっぱり商売上の苦労がある。日本のメーカーもどんどんスーパーコンピュータ市場に参入しているため、いつまでも良かろう高かろうでは食っていけなくなってきてしまったのだ。CRAYも例外ではない。CRAY Y-MP832というメモリ拡張版でお得な機種を発表した。でも1台約26億円。う～ん、スーパー！

SDIプログラムにバグの不安

ひとつのピリオドがカンマになっていたために、巨大なサターンV型ロケットが発射できなかったという話は、コンピュータの〝バグ〟にまつわる最も有名なエピソードだ。コンピュータプログラムにはバグは付きものと、よく言われるが、大陸間弾道ミサイルからアメリカを守ろうとするSDIに、ちょっとでもバグがあったとしたら……。たったひとつのピリオドのおかげで、人類が滅亡してしまうかもしれない。このほどアメリカ国会の一機関がまとめた技術アセスメントは、SDIのプログラムはいまだかつてないほど巨大で複雑なものになるため、大いにバグが心配されると警告しているのだ。うーん、こりゃけっこう重大な問題だゾ。

ユーロ・ディズニーランドはMinitelがご案内

ロサンゼルス、フロリダ、東京に続いて、1992年にはパリにディズニーランドができるそうだ。香港にもひとつある、という話を聞いたことがあるが、あれはディズニーランド・クローンであるとのことだから、間違えないように。

さて、フランスといえば思い出すのが〝Minitel〟。フランス郵電省〝PTT〟が行なっているビデオテックスサービスだ。「フランスから電話帳と電話番号案内係をなくしてやる！」という理想をもってスタートしたMinitel。フランス人は、よっぽど電話帳と電話番号案内係が嫌いだったらしく、Minitelの端末機は大変な勢いで普及した。電話機とパソコンが合体したような、かわいい端末機を使って様々な情報を引き出すことは、もうフランスではごく日常的な行動なのだ。

ディズニーがMinitelを使うかどうかは、まだ決定されていないが、もしそうなれば、Minitelによるチケットの販売や、イベントの紹介などを行なうことになるとのこと。

夢の国ディズニーランドの情報が毎日送られてくるようなネットワークが日本にもあったらね。すこしは、今のマニア的で入りづらいところのあるパソ通も、イメージが変わるかもね。

デイブ・フォスターのシカゴ風味中辛コラム

LET'S DAVE

ニンテンドー対ATARI伝統の一戦の勝敗は？

「ニンテンドーは80種類、でもATARIは100種類のゲームで遊べます」というテレビＣＭに任天堂が誇大広告だと抗議したそうな。ホームビデオゲーム市場で、ニンテンドーとATARIの熱い戦いが始まっている。

1983年、市場は狂乱しそして地の底に転落した

ではまず、〝NUDE BEER〟のお話から。カリフォルニアのゴールデンビバレッジという会社が発売したメキシコのビールは、ラベルにビキニ姿の女の子の絵が描いてあって、コインかなんかでビキニの部分をこすると、あーら不思議、ビキニが消えてその下が見えちゃうというもの。アメリカの21の州で販売されているが、ニューヨーク州だけは、このビールの販売を禁止しましたとさ。

カンケーない話をしちゃいました？たまには、いいと思ったんだけどね。まあ、そーゆーこともあったと、それだけの話。では、本題に入りましょう。

今やアメリカのホームビデオゲーム市場の70％を占め、さらにシェアを伸ばしつつあるニンテンドー・エンターテイメント・システム〝NES〟（ガベコレ注：ファミコンのことね）に対抗して、ホームビデオゲームシステムの元祖、ATARIが、〝伝統〟を武器に、市場に返り咲こうとしているのだ。

アメリカでホームビデオゲームシステムと聞くと、誰もがATARIの名前を思い浮かべ、すぐに1984年の市場の大クラッシュを思い出す。1979年から1983年にかけて、アメリカではホームビデオゲームシステムが大流行した(ガベコレ注：日本でも〝テレビゲーム〟とかいうのがはやったね)。その火付け役は、もちろんATARI。それに続いて、COLECOやACTIVISIONなど、雨後の竹の子のようにホームビデオゲームシステムが登場した。そしてそれに便乗するかのように、VIC20とか、ADAMなんていう安価なパソコンも登場してきたのだ。ブームの最盛期に登場したADAMなんてパソコンは、もうメチャクチャ。日本から依頼があって、１台買ったことがあるんだ。日本に送る前にちょっとテストしてみたら、いろいろと欠陥が出てきたね。ADAMは私のプリンタまで壊してしまった。それで、ディーラーに聞いたんだけど、彼らによると、すべての部品に欠陥があるんだとさ。でも、動かなくてよかったよ。だって、ソフトは１本もないし、覚えている限りでは、10文字以上打ち出せるプリンタもなかったからね。

そんなジャンクパソコンも、1983年のクリスマスには、狂ったように売れまくり、市場全体の売り上げは30億ドルを記録した。もう次の瞬間には墜落するのは、目に見えていたのだ。

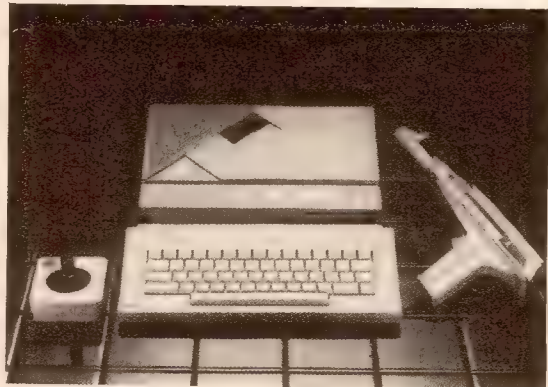
ニューマシンＸＥで頑張るニューATARIの伝統の力

そんなメチャクチャな体験があるため、アメリカではその後しばらく、ホームビデオゲーム市場は死にたえていた。誰もそこへ足を踏み入れようなんて考えてもみなかったのだが、その真空地帯に突然登場した日本のNESが、急速に市場を再生していったのだ。

５年前に比べて格段に進歩したハードと、質の高いソフトは、アメリカ人にとっては大変に新鮮に感じられたのだ。ニンテンドーは、1984年の惨事は、ソフトの質の低下がもたらしたと信じている。実際、末期にはクズみたいなゲームやポルノゲームなんかが氾濫して、人々はどんどんシラケていったのだ。多くの人は、あれはATARIがソフトの質を管理しなかったために起こったと信じている。

それに対してATARIは、「ビジネスに浮き沈みはつきもの。ブームはすたるもの」と主張して、平気な顔をしている。もっとも、あの当時と今のATARIは、ほとんど違う会社になってるんだけど。

そんなわけで、なに食わぬ顔で市場に帰ってきたATARI。特に注目すべきは、新しいXEというマシンが、25パーセントが子供、75パーセントが大人を対象としているところ。ソフトも、ブロダーバンドやEAといったパソコン系のソフトハウスを抱えて頑張っている。その辺は、さすがに伝統の力といったところだ。

「あの頃ゲームに飽きた子供から、世代が代わってますから」なんてATARIの人が言ってた。うん、それは正しい考えだけど、勝敗は〝飽きた人〟をどう引き戻すかにかかっていると思うな。

⬆これがATARI-XE。パソコンソフトの移植が多数予定されている。

鹿野司のファッショナブル・サイエンス入門

オールザット ウルトラ科学

連載第38回 マスメディアのこころざし!

文/鹿野 司(サイエンス・ライター)

今年に入って、すーっとハードな内容の連続だったこのコーナーも、ようやくひと息つきました。これまでの物理的なお話から、打って変わって"面白い"という感性のお話。フムフム、なかなか面白いぞ……。なーんて思っていたら、編集者のコトなんかが出てきたりして、オールザット担当の私も、けっこうガチョーンときたのでした。編集者といえども、日本経済を支えるサラリーマンの一員。しがないですねえ。

世の中、間違っちょるよ！　何てことを最近よく考えちゃうんだな。ワタシも年をとったのだろうかねえ……。

ま、これは、ひとつにはあるテレビ番組が、その原因になっているのかもしれない。

東京圏では、テレビ朝日で、毎月最後の金曜日の午前1時くらいから6時まで、「朝までテレビ」ってのをやっている。これは、毎回、あるテーマに沿って、10人以上のパネラーが討論をする番組で、実に面白いんだな。

そもそも、"討論"ってのを、ぼくたちはふだん、あまり目にする機会がないよね。それを、5時間もの長時間にわたって、ただひたすら討論するところを見せるんだから、いろいろな意味でスゴイ。

たとえば、ある人は、非常にスジの通った、目の醒めるような論理を展開するかと思うと、次の瞬間、なんでこんな馬鹿なことをいうんだろう？　ってな発言をしたりする。人間というのは、本当に複雑な精神を持っているんだなあってカンシンしてしまう。

それから、ある人のいっていることを、「うん、うん、そうだよな」なんて思って聞いていても、次のパネラーが「いや、それは違う」とかいうと、自分も「そうだ、違うよな」なんて具合に、わりと節操なく意見が変わっちゃったりする。このへんの、自分の精神の流れなんかも、我ながら面白い。

取り上げるテーマも"日本の国際化"、"教育問題"、"在日朝鮮人問題"などなど、「へえ〜、こんなことがあるのか」「こんな考え方があったのか」と思うようなことが多い。それぞれが深い内容を持っているので、5時間があっという間なんだよね。

まあ、議論をただ見せつけられるというのは、ものすごくもどかしいもので、「う〜、なんでここで話題が変わっちゃうんだよお。もっと今のことについて続けてよお」とか「なんでこんなことがわからないんだばか」なんて、ベッドのなかで思わずジタバタしてしまうことが多いんだけど、こんなふうにさせられるテレビ番組ってほかにない。

とにかく、自分の頭の中が熱くなって、色々なことを考えられるってことで、この番組は大きく評価したい。

で、もうだいぶ前のことになるんだけど、この番組で"教育問題"を取り上げていたときに、かなり引っかかることがあったんだよね。

それは、会場にきている大学生たちの意見を聞いているうちに、ある人が「面白くない講義をする先生が多いん

で、どうにかしてほしい」っていったんだな。で、それを聞いたアナウンサーが、「まったくその通りだ」てな感じでうなずいたんだよ。

だけどねえ、これは違うと思う。大学生が「講義が面白くないから、面白くするべきだ」なんていうのは、ものすごくスジ違いだと思うんだよね。

講義が面白くないから、面白くすればいい。教科書とかがあるんだから、あらかじめそれで勉強して、それでわからないことがあったら、先生にぶつければいいと思うんだよね。また、そうでなければ、講義は面白くならない。

講義というのは、授業とまったく違う。そもそも、字が違うでしょ。高校までは授業だったかもしれんけど、大学は講義なのよ。先生から、授かるものじゃないんだよね。

講義は、自分が興味をもって、勉強したいと思い、現に勉強していることについて、手助けをしてくれるものなんだ。ただ聞いていれば身につく、なんてものじゃない。自分からつかみにいく、アクティブなものなんだよね。

ただ、こういってしまった大学生の気持ちもわかるんだな。というのは、普通の学生ってのは、アクティブに知識を求めるってどういうことか、実感したことがないんだよね。

大学に入るまで、ず～っと、いやいやながらに授業を受けさせられているから、講義までそういうものだと思ってしまう。だから、つまんない講義は良くないなんて思うわけだ。

だけど、講義って選択制なんだよね。つまんないというのが、興味を持てない分野だということなら、受ける必要はないわけ。つまんないなら、文句いわずに講義を受けなきゃいいんだよね。

もちろん必修科目はあるけど、これは自分の興味がなんであれ、それをやるために基本としておさえておくべきことだから、アクティブな興味を持つ者には面白くないはずがない。

……とまあ、えらそうなことをいっちゃったけど、ぼく自身、大学時代はそれほどアクティブじゃなかったんだよね。そして、それを今、ものすごい大損してしまったなあ、と後悔しているわけ。

というのは、ぼく以外にもこういう人はわりと多いんだけど、社会人になって、自分から積極的に勉強しようと思うようになる（これは、色々な理由で必ず思うようになる）と、大学にはごく身近に、ものすごい有名な先生がいっぱいいたことに気がつくんだよね。

今、この問題について、本を読んだだけじゃよくわからないんだけど、大学時代だったらあの先生のところにちょっと行って聞けたのに～！　って思うことが滅茶苦茶多い。

だから、これを読んでくれている人の中には、これから大学生だよほほ～んという人もいるだろうから、そういう人は後からソンしたと思わないように、知的にアクティブであってほしいなあと思うわけ。

自分で、何かに興味を持って、自分で調べていくということは、本当に面白い。授業と違って、まったく苦労なく身につくしね。こういう行為って、教養を愛する心だと思うんだけど、今の教育ってのは、教養を愛する心を育むことをしないんだなあ。

で、ぼくがすごく引っかかったのは、大学生が、講義をつまらないといったことではないんだ。これは、ある程度無理ないところがあるからね。引っかかったのは、アナウンサーがこれにうなずいちゃったことなんだよね。

「面白くなければ、テレビじゃない」ってCMがあったけど（こりゃ局が違うか）、このアナウンサーは、講義もテレビも、同じようにおもしろくなければいけないと思ってしまっている。

テレビを作る側の発想では、やむを得ないんだろうけど、大学教育ってのは送り手と受け手じゃなくて、送り手

とつかみ手(?)の関係であるべきだ。

そして、実は、テレビやほかのマスメディアだって、本来はそういう部分をもっているべきものなんだと思う。

面白くなければいけない、ってのはマスメディアに関与している者にとっては、もっとも気を付けなければならないことだとされている。「面白く、ひとりよがりにならないこと」ってのがまあ、錦のみ旗なわけだ。

だけど、これって実は、テレビとかをつまらなくしちゃう元凶でもあるんだよね。

なぜかというと、この面白いということばが、非常に限定された意味にしか使われていないから。面白い=圧倒的多数の人が楽しめる=視聴率が高い、っていう単純な図式になっちゃう。

だけど、圧倒的多数が予備知識もなしに興味を持てることってのは、実はそれほど面白いものじゃない。面白いということが「自分の知りたいことを知ることができる」ことだとすると、視聴率が高ければ面白いとは限らないんだよね。

テレビ番組の評価が、視聴率しかないとすると、テレビは必然的に俗悪化して、つまらないものだけになってしまう。レベルの低いものは、圧倒的多数にとっての共通基盤であるだけに、必然的に多数の興味を引くんだよね。

もちろん俗悪なものもあっていいけど(けっこう面白いのもあるもんね)、それ以外がなくなっちゃうと非常に困るんだな。

多数決原理だけで、すべての善しあしを評価してしまっては、俗悪化は必然だよね。実際、視聴率による影響をあまり受けないNHKは、番組の質としても高水準で面白いものをたくさん作っている。

で、まあ、テレビだって、必ずしも「視聴率とイコール面白いもの」である必要はないと思うんだけど、ただこういっていてもしょうがないよね。実際問題として、視聴率が低いと、スポンサーがつかないんだから。

そこで、視聴率に代わる、というか視聴率を補完する、新しい価値基準がほしくなる。

たぶんそれは、すべての世帯が日常的にコンピュータ・ネットワークを利用するようになった時代になれば、できるようになると思うんだよね。そういう社会なら、番組の質を問う価値基準を作り得る。その基準の条件は、

①評価番組ごとに行なわれる。
②現在のように、特定の家庭と一定期間の契約を結ぶわけではなく、1番組ごとに、ネットワークを介して、ダイレクトメールによって評価者をつのる。番組の宣伝時に、立候補者をつのってもいい。
③番組の評価料金は、2時間拘束で2,000円とかいう具合に、簡単なアルバイトより、ややいいという水準にする。
④評価は、番組を見ていることを前提に、その質を問うものとする。また、コマーシャルに対する感想も含めてもいい。

標準設問として、質を5段階評価させるのと同時に、その番組固有の設問、および感想レポートなども含める。感想レポートは、オプション価格で、1文字いくらという形でギャラを支払う。

オプションを除けば、質問には5分程度で答えられるようにする。
⑤もちろん、その番組を見ているかどうか、チェックする設問も必要だろう。見てもいないのに、いいかげんな解答が交じってくるのは問題がある。

もちろん、これはいくらでも裏をかく方法はある。しかし、特定の視聴者に長期にわたって依頼しないので、そ

の影響は少ないだろう。また、その番組の放送時間にテレビ、またはビデオがその番組にセットされているかどうかを、ネットワークを介してチェックする機構をつけてもいい。

こういう評価方法のメリットは、視聴率というマススケールでは低い評価しか受けない番組でも、質が高いという結果が出れば、スポンサーに対する売り込みができるってことだ。

とくに、企業イメージ、ブランドイメージを大切にするサービス業では、質の高い番組のスポンサーになるというのは、重要な事だと思う(逆に、洗剤とかの実用生活品のスポンサーなら、マススケールを測る、現在の視聴率でもいいかもしれない)。

こういう質を問う価値基準の調査法のコストは、ネットワークを介してすべての集計を行なうとするなら、現在の視聴率調査法よりも、低いコストでできる可能性もある。

そして、こういうことが社会に定着すると、フリーアルバイターみたいな、プロのテレビウォッチャーなんてのが、誕生するかもしれない。

ところで、おなじマスメディアとして、新聞とか雑誌メディアなんかもあるんだけど、こういうのもやっぱりテレビと同じ問題を抱えている。

現在の新聞・雑誌は、発行部数という評価基準しかない。また、編集者たちがサラリーマン化しているため、部数が減るかもしれないリスクを冒せない。自分に志があっても、それを表現していくだけの受け皿がないし、そのため志がいつしかスポイルされてしまう。記者魂といったものが、失せてしまう構造があるんだよね。

この原因は、まず第一に新聞、雑誌、書籍なんかを作るためのコストが高くなっていることがあるんだと思う。

諸経費の増加によって、マニアックな内容を得意とするはずの中小出版社が、いま危機に瀕している。諸経費が高いと、たくさん売れなければ、元が取れないもんね。このままでは、大手出版社しか残らない。大手は、売れなくてもいいものを出すだけの余力を持っているはずなんだけど、現実にはそれはすごく難しいんだよね。

なぜなら、大手出版社の編集ってのは、編集長も含めてサラリーマンなんだよね。サラリーマンは歯車であって、守りの姿勢を崩せない。部数が落ちれば、ボーナスや出世に影響が出るもんね。

それで、大手で売れない雑誌の編集長ってのは、やりたいこともやれず、たいへんかわいそうなんだよね。

この解決は、テレビよりもさらに厄介なところがある。出版社って、スポンサーがついて、それで本を出すわけじゃない。自分のところでプロデュースして出すわけだから、質の高さでブランドイメージを強調する必要があまりないんだよね。本質的に、売れることだけが価値基準になりやすいところがある。

まあ、そのうちデスクトップ パブリッシングなどが進んで、経費とかの値段が下がれば、あまり売れない本を出してもそれほど肩身は狭くなくなるだろう。ただ、それだけで質の高い本を出すことに、積極的価値を見いだすのは難しい。せいぜい、水準が高くて、たくさんの人の興味を引けないようなものでも、十分利益がでるような本作りが、わりと気楽にできるようになるといった感じかな。

でも。これでも志のある編集者ならあまり気兼ねなく、いい本を作れるようになるんだから、けっこう大きいことは大きいんだけどね。

総力特集：5月バカスペシャル

YAMALOG

古くから日本には、5月病といって、5月になるとバカになっちゃって6月の人が困るという伝説がある。じゃあ、6月の人はそんなにエライのかってゆーと、バカのことをバカってゆーほーがバカなので、そーゆーことはよくないと思います。ところで、ヤマログとは、特に変な方々の間で大人気の読者のコーナーなのでありますせ。

国際科学技術パカパカ年間

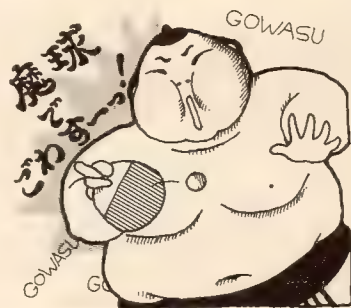
国際科学技術パカパカ年間とは、国際が科学で技術にパカパカパカパカパカパカ。だからあ、もう一度言うと、パカパカした住みよい家庭を作ろうというものです、はじめまして。これはこれはごていねいに。では今月もパカパカしく軽い足ドリでいってみよー。バサバサバサ。ま、というわけ。じゃね。

ヤマログ対MSX通信十番勝負

1.どっちが友だちの友だちに有名人の知りあいがいるか勝負

以前というと、まえからのことですが、そのまえからヤマログとバカのMSX通信とは不仲であるということは、仲が悪いということで、その仲が悪いので、このたび全面戦争のよき日をおむかえできることは幸せのイタリア人です。名づけてヤマログ対バカのM通十番勝負！　やったー。なので、このたびは、勝負第一番として、どっちが友だちの友だちに有名人の知りあいが多いか合戦です。ですから、このたびは、さっそくいってみましょう。

まず、M通の攻撃。なんとアルツ鈴木は俳優の大月ウルフさんの息子さんとおなじ小学校に通っていた。うっ、これは通ごのみの俳優だ。痛い。ヤマログの反撃。金盥の母は、あの獅子てんやさんの奥さんと知りあいなのだ！　M通の攻撃。加川良の大学時代に同じクラブにいた人は牧冬吉(白影)さんの子供と知りあいだ！　しかもこの大学にはアップダウンクイズの佐々木みえさんと知りあいの人もいたという。恐るべし加川の大学。ヤマログも負けられない。3連発だ。金盥の奥さんの、のぶちゃんは、悪魔くんとおなじ高校。金盥のおばさんは鹿沼えりさんとお友だち。伊藤ガビンは大学のクラスが広岡元監督の息子と同じクラスだ！　まいったか！　おっと、ここでM通に助っ人、冨谷千里登場！　冨谷の母の友人は大和田獏さんの隣の住人だ。冨谷の友人のクラブの先輩は三波豊和さん。そして冨谷の母の友人の父の教え子は、ジャーン、大木金太郎さんなのだっ!!　すごい！　これに対してヤマログは、ピョン太の友人がむかし住んでいたアパートは五月荘とみどり荘といって、大家が五月みどりさんだ！　しかも金盥の奥さんの、のぶちゃんのパパのマンションには小松みどりさんが!!　五月小松姉妹攻撃だ！　そのうえのぶちゃんの母さんはアンナ・パブロワの妹に英語を習っていたのだ！　どうだっ、これで決まりだろう！　あ、突然ゲームなんでも情報局のなぐり込みだっ！　Dr.アライの高校時代の友人の先輩がウシャコダのリーダー。Dr.アライの妹の友人が能勢慶子さん！　そしてなんと、高校時代の友人が野球の練習でしょっちゅうガラスを割っていた家は、都家勝江師匠の家だった！　ガーン、しょーげきてきぃ！

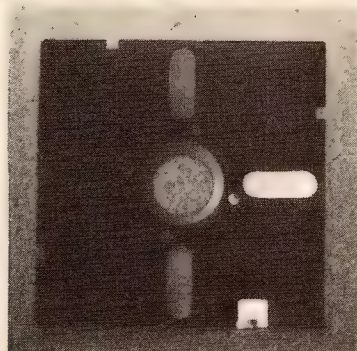
よって情報局の勝ち

近未来　パカパカソフト

ここんとこ、ヤマログは国際科学技術パカパカ年間とかなんとか言っちゃって、世のため人のためになることを考えちゃってるわけ。それに賛同するかわいいパカパカヤマロガーちゃんたちは、毎月いろんなものを送ってくれているけど、パカパカプログラムを作ってきてくれるお友だちも増えてきたのであります。いつか、まとめて紹介したいと思うのであるが、あらためて、パカパカソフトを募集したい。

内容は、短くて、できればどんなパソコンでも使えるものがいい。それでいて、とっても便利なんだけど役に立たないような、心あたたまるやつが理想である。ここに、ヤマログが32ビットパソコンMacIIで作ったパカパカソフトを、例として掲載するから、参考にしてほしい。気に入ったら、このプログラムを打ち込んで使ってくれ。

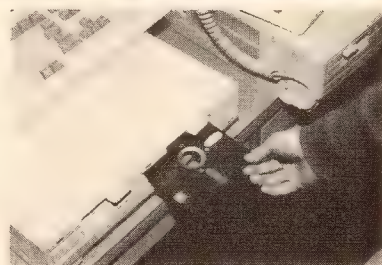
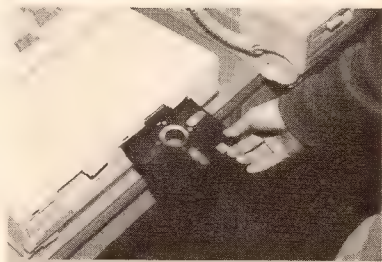
```
10  REM  ############################
20  REM  #   ULTRA SUPER PAKAPAKA   #
30  REM  #         PROGRAM          #
40  REM  #   (C)YAMALOG SOFT 1988   #
50  REM  #    VERY VERY USESUL      #
60  REM  #I'M SO HAPPY TO HAVE THIS#
70  REM  #       ｹｯｺｳ ｲｲﾝﾀﾞ ﾜｧ.       #
80  REM  #   (C)YAMALOG SOFT        #
90  REM  #   1988 APRIL 8 FRIDAY    #
100 REM  ############################
110 PRINT"                            "
120 PRINT"        ■   ■    ■■■        "
130 PRINT"       ■     ■   ■ ■        "
140 PRINT"      ■       ■  ■■■        "
150 PRINT"     ■         ■            "
160 PRINT"    ■           ■           "
170 PRINT"                            "
180 PRINT"      ■                     "
190 PRINT"    ■■■■■■■■■■■■            "
200 PRINT"      ■        ■            "
210 PRINT"      ■        ■            "
220 PRINT"     ■         ■            "
230 PRINT"    ■         ■             "
240 GOTO 110
```

東京トッキョキョキャキョキュ

❢プロテクトシールの付けはがし不要なディスク❢

⬆どの方向でも使える便利機能つき。メモリ容量も4倍になるかもしれないのである。

〝東京トッキョキョキャキョキュ〞とは、読んで字のごとし、便利な発明を発表し合うコーナーである。発明は命の母。100パーセントのひらめきと、99パーセントの発明である。とはいえ、どんなにすばらしい発明品でも、便利でなくちゃ困る。たとえば、次のようなものは、どんなにノーベル努力賞ものであったって、ヤマログ東京トッキョキョキャキョキュのキョキャはおりない。たとえば、こんなやつだ。つまり、たとえば、たとえば、たとえばあ、えーと……、今はちょっと思い浮かばないが、早い話が困るものだ。

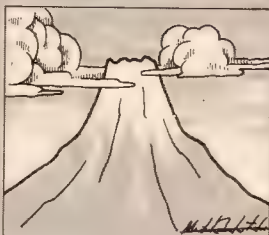
今回は、輝くべき第1号のトッキョキョキャ製品を紹介しよう。東京都の浜田健二ちゃんが考えた、〝プロテクトシールの付けはがし不要なディスク〞だ。発明が大好きな浜田ちゃんは、プロテクトシールを貼ったディスクは書き込みができないという欠点を改善しようとして、これを制作したのだ。プロテクトシールを貼ったところを左にして入れると、書き込みができないが、ひょいと向きを変えて入れてやれば、すぐに書き込みができる。そして、おまけに、どの方向から入れても使えるように工夫を凝らしたのだ。

これを使ってみた印象は、プロテクトシールをはがすときに指とツメの間をシールで切っちゃう事故も防止できて、とても便利だった。ただ、このディスク用のケースを作ったところ、ディスクを取り出す所がなくて出せなくなってしまった。どうしたら出せるようになるかが、今後の課題だろう。

⬆こう入れるとプロテクトがかかった状態。

⬆90度回転させて入れれば、ノンプロテクト。

クイズ100人に聞きましたョ

さて今月の100人に聞きましたヨも、先月に続いてとーってもセンセーショナルなテーマを取り上げてみた。十人十色とは言うけれど、100人なら100色だから、こっちのほうが10倍エライってもんだ。今月のテーマは、〝あなたの名前は何ですか？〞である。さあ、どんな名前が1番でしょうか。「あるあるあるあるウー！」とか、「ない、ない、なーい！」とかひとりで叫びながら右の表を見て楽しんでください。けっこう、意外な結果が出てるでしょ？　みなさんも、おもしろいテーマをみつけて調査して、ヤマログに報告してみてちょーだい。待っとるよ。

順位	名前	人数
1	鈴木克芳	57人
2	鈴木章芳	35人
3	富士山	1人
4	藤田真佐子	1人
5	ワシントン	1人
6	高橋康之	1人
7	木下健	1人
8	上野雅史	1人
9	吉崎誠	1人
10	よっちゃん	1人

なんでもTOP 10

なんでもかんでも、並べてみるとおもしろい。また、これがけっこー、学術的に価値が出たりする。でもって、意外なことがわかったりして。であるから今月は、最近気になることを集めてみた。こーゆー調査もやってみたい気持ちなので、みんなも協力してほしい。そう、キミも最近気になることトップ10を考えて送ってくれ。右の表は、ヤマログ職員が最近気になることを5個集めたもの。これを参考にしてもいいし、しなくてもいい。また、気になること以外でも、なんでもオモチロイと思われるトップ10を送ってくれたら、うれしいの気持ち。

1. ローン
2. 丹波哲郎の霊会ランド建設計画
3. ドラクエの死者を蘇生するときの時間
4. 堀井雄二さんがいつも同じセーターを着ていること
5. この表をもっと長くすべきだったこと

近頃気になること第6位、383ページの応募方法。第7位、オタク五十嵐の理屈っぽい言葉。

プロンキトおたよりザウルスの奇蹟

拙者、増田厚とゆかいな奴等でテープを作ったのでござる。聴いてみてくだされ。（茨城県　増田厚）

ご存じ、忍者の増田厚くんから、しょーがないカセットテープが送られてきた。天才バカボンのかえ唄の天才バカボバンババンボンブンバボンとか、グレートマジンガーのかえ唄の俺は忍びだ増田厚だとか、ほんとくだらないものばっかりだ。いいぜ。編集部ではお客さんが来るたびにこのテープを聴かせて、にがい顔をされている。今度、お返しにヤマログ特製テープを送るから、そうイヤな顔せずに待っててね。このテープが欲しいと思う人は、ヤマログあてにテープを送ろう。おもちろーいものには、ちゃんとお返しします。だけどイヤなテープはイヤだなあ、イヤだから。　根津甚八（ウソ）

2月号『ウルティマV』の記事で使われた言葉「のえのえぷう」とはどーいう意味なんでしょーか。あまりに気に入り、学校で叫んだら、パカパカな友だちもこの「のえのえぷう」を使い始めたのです（一種の技になっている）。言葉の意味もわからず使っていては、まるでのえのえぷうではないですか。あっ、また使っちゃった。とにかく、言葉の意味を教えてくださいませ。ませませませ。

（大阪府　清水宏真）

おー、そうか。キミの科学者のごとき探究心に免じて、お教えするとするかな。あーどっこいしょ。

私がまだアスキーに入社して間もないころのお話。謎のフィリピン女性が失踪したあとの机をいただいた私は、一生懸命、その机で来る日も来る日も、そうですね、時給に換算すると320円ぐらいのペースで働いていましたのです。一生懸命働くと、やはり疲れます。疲れますと、娯楽がほしくなります。その頃の私の娯楽といえば……謎のフィリピン女性の置き土産のPC-6001mkIIをいじることでした。なつかしい話ですね。それで——ある夜、私は、PC-6001mkIIをいじっていて、あるイタズラを思いついたのです。このパソコンの〝しゃべる〟という機能を利用して、他のとてもやさしい先輩の編集部員のみなさま方をおどろかしてやろう。さっそくプログラムを作りました。私がいなくなってからしばらくして、何か変な声がするようにしておいたのです。もちろん、モニターの電源は切っておいて。夜中になって、突然、声がするのです！「のえのえぷー」。これが妙に受けたので、それ以来みんなに使われるようになりました。じゃ、その「のえのえぷー」ということばにはどんな意味があるかというと、それは秘密です。それが発表できるのは、私がアスキーをやめるときだ、と心に決めているからです。しかし、「のえのえぷー」がまだ現役で活躍しているというのは、喜ばしいことです。みんなで私を喜ばせれー。

田中パンチ

ウ〜

MANBO!

by KOZO TAMURA

だれか文通してちょーだい。返事はぜーったい出すからー！

（鳥取県　湯沢京子）

するー、するする、するー!!　じゃ、ボクの番ね、「出すからー！」で、〝ら〟だから、らっぱ。　パカパカ大臣

もうすぐ漢字テストなので、友人たちと練習をした。私が問題で「鮪は？」ときいた時、友人たちをおしのけ、大声で「トロだっ」と答え、クラスじゅうの笑いものになった友人がいた。友人は「ふん、うちのお隣はすし屋だい」と弁解した。

P.S.その友人は結局テストでは100点だった。私は友人を笑ったが、どうどうと炬燵（こたつ）をきよたつと読んだ。友人に笑われた。　（福井県　佐藤好）

で、結局「鮪」は何て読むんですか？

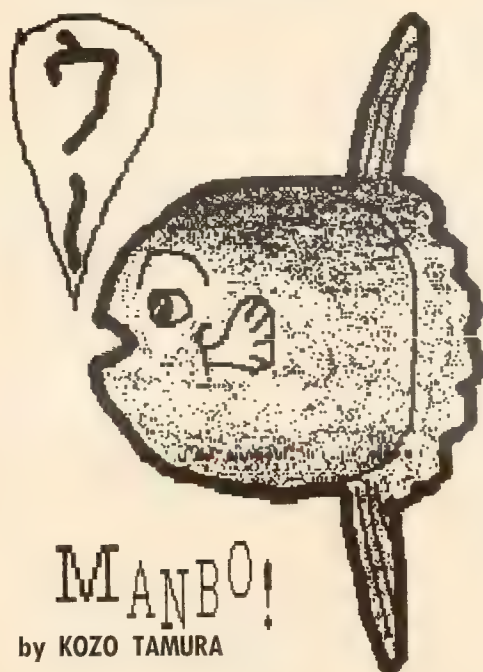
〝おあいそ〟かなと思っている編集者

ヤマログの人々の知能指数が知りたいので、次の問題を解いてください。

●示性式　CH_3-$(CH_2)_{15}$-OHの名前は？　（三重県　田端信也）

え？　ああ。3月号のヤマログの星座再構築大作戦の一番右端の作品は吉成敦くんの作品でした。ごめんね。

コモエスタヤマログ職員

今回はヤマログのパカパカな企画にそった技を伝授しよう。名付けて〝ハイホー馬のり〟だ。やり方は簡単。肩にかけられるバッグをひとつ用意し、おもむろに自転車の前かごに入れる。そして自転車を走らせる。スピードが出てきたら、バッグの肩ひもを手前にもってきて〝たずな〟のようにする。そして「ハイヤーハイヤー」と叫べば君も〝暴れん坊将軍〟だ。しかしこれで事故っても何の責任も負わないのでよろしく。〝馬〟のアクセサリーとし

てログインを前かごに入れてもよい。これは目立つ。やらないほうが身のためだ。　（栃木県　五十嵐啓一）

暴れん坊将軍のころからハイヤーってあったの？　あ、そう。じゃ、高円寺までお願いします。降りるとき領収証よろしく。高速通っちゃっていいですから。　**パカパカちゃん**

私は、今年航空専門学校に入学するのですが、『トップ・ガン』で決めた人生なので、いまいち……自信がないのです。

この前、私は学校へ行かず結婚の夢を見ました(相手は忘れた)。もう、4月がおそろしい～のです。ちなみに私は女子高から男子ばっかの所へ行くんです。あ～不安!!（岐阜県　久松美希）

ち～っ！　そんでもって10年後には小股のきれあがった美人教官なんかになっちゃって、若いパイロッツを手玉にとるってスンポーか。この野郎ー、手玉にとって～ん。

手玉を洗って待ってる親分

グマンガ株式会社の社長はどんな人ですか？　おせーてくらはい。

（滋賀県　播磨剛）

ログマンガとは、月刊アスキーとかMSXマガジンなんかにあるログインの広告ページのなかの4コママンガの作者なのだ。だから、その人に聞いてみるのがいい。あー、もしもし。

by KOZO TAMURA

「もしもしは電話だよーん。ぼくは電話がきらいなので、もしもしはちょっと困るんだがにゃー。で、なあに。シャチョー？　シャチョーってなあに？

会社で一番エライ人のことです。

「わーい。じゃあラーメン、ラーメン」

こーゆー人ね。**月刊ヤマログ編集者**

号外！ 澤村泰之くん左鎖骨骨折!!

早くも先月のゲスト出演の影響か!?

本人談「とっても痛ーいかんじぃい」

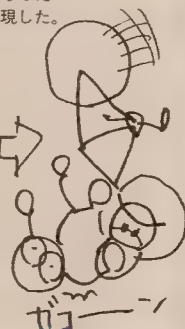
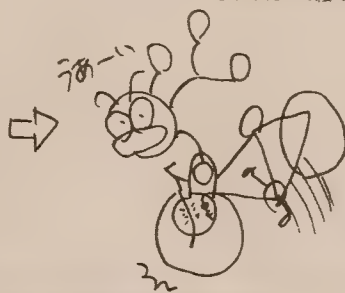
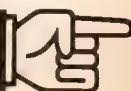
3月4日付の朝日新聞"CMウオッチング"にも登場した澤村泰之くんに、早くも先月のゲスト出演の悪影響があらわれた。本人の文章でその事件のテンマツをご紹介しよう。はい、ただいまご紹介にあずかりましたテンマツです、なんちゃって。

「2月3日、僕は近くの店へノートを買いにいこうと、友人から15,000円で買ったブリヂストン・ユーラシア・ディアボナール(79,000円)というスーパーなチャリンコに乗って夜道を走っておりました。リュックサックを片手に持って走っていると、前輪にカランカランリュックがふれているので、あぶないなーと思いながらも、ま、いいかーとペダルに力を入れたとたんに、前輪にリュックがズボッとはさまってしまい、急停止!!　左手はリュックのベルトに通してあるから自転車に左手をくっつけたまま前に1回転!!(図1)。目の前は星がチカチカ……はっきりいって、気がついてはじめに思ったことは"誰も見てなくてよかったー"。次に左肩がズキズキしているのに気づき、その日はノート買って家に帰って寝ましたが、次の朝、左の手が動かないことに気づき、医者に行ってレントゲンとってもらったら、"折れてるよ。左鎖骨骨折だよ、チミ" と言われてしまいました(図2)。そんでもって手術かと思ったら、折れた骨がずれていなかったのでよかったです、ラッキー」

というわけで、骨とか折りたい人はヤマログあてに投稿しよう!!

⬆レントゲン写真はもらえなかったので絵で再現した。

(図1)

ガランガラン　～♪　ズボ　うあーー　ガコーーン

ハッ！　コロコロ、ウーム、応募方法の卦が立っています。381ページを見てください。

トリケラおたよりトプスの誕生

この前「ニュースペーパー」を読んでいたら、"超々LSI"ってやつが載ってたんだけど、パカパカな僕には難しすぎる文章で内容が理解できなかった。だから要点だけおさえて簡単に教えてくらはい。

（島根県　コンバトラーV）

んーとねー、んーとんーと、それはね、んーとね、んーとんーとんーとね、んーと、んー、んーとね、だいたいそんなかんじ。でね、んーとね、んーとんーとお、んーとんーんと、んーとね、んーとんーと、アレ？　なんの話だっけ？　なんだっけ？　んーと、なんだっけ？　んーとんーと、んーとお、あ、そおか、うん、アレね、そおか、アレはね、んーと、んーとんーとんーと、んーと、んーとんーと、……グー……。

んーと、なんとかのへんしゅうー者

加川さんにしつもんです。コナミの紙尾さんのケッコン相手として、MSXマガジンの芳賀さんにすいせんされたそーじゃないですか。そこんとこどー考えてらっしゃるんですか?　（岡山県　仕田原孝志）

ノーコメンツじゃ。

加川良こと田中パンチ

私はこのたび皆勤賞をいただくことになりました。これもひとえにヤマログを熟読し、パカパカと化し、「パカパカはカゼをひいても気がつかない」の格言どおりになったおかげだと信じてうたがいません。どうもありがとうございました。

（兵庫県　谷下茂）

ボクは、中学と高校の6年間皆勤という快挙をなしとげる寸前の卒業式の前日に、ちょっと休んで家で寝ていてみました。翌日、卒業式に行くと、もう皆勤賞として印刷されてしまったパンフレットを作りなおすのに大さわぎをしていて、教師には「バカモーン」とか言われました。ちぇっ、6年間で1日しか休んでいないのに、「バカモーン」はないよな、バカだけど（実話）。　伊藤ガビン

今私は、なやんでいます。なやむのが好きというわけではありません。理由はこんな私でもあります。それは……書きそんじたはがきのことですけど、5円手数料を払えばこうかんできるって一応知ってますけどね、ヤマログあてにバカなことかいたはがき、出さなきゃなんないんですか？　私は、恥とセコさ、どちらをとればいいんです、え!?（川村さんのファンの緑川豊子）

書きそんじたら送らないなんて、えらい子です。書きそんじたのか、そんじてないのかわかんないよーなお手紙のほうが、ヤマログには多いからです。元気快のは、書きそんじてはいないのでしょうが、何が書いてあるのかわかりません。ピヨピヨ。　ヤマログはがき整理係

by KOZO TAMURA

ぼくのおねーちゃんは福田先生の顔によくにてまちゅ。本人にはまだこのことは、言ってないのでちゅ。　（兵庫県　岡本誠）

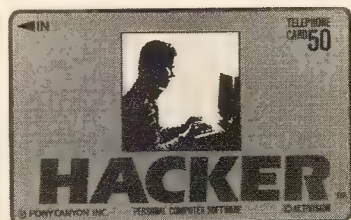
そーですか。なんかください。

福田先生の家にいくたびなにかおみやげをもらってきてしまう占い担当者

明日は、実力テストだなー。このぶんだと、英語は赤点だなー。こまった、こまった。

（静岡県　滝章仁）

ワタシはイングリッシュは好きだったなあ。でも、ガッノーパイント。ホワーイ？　コズアイ、ロートオールインカラカナ、ユノー、メン？　ピート

すいませーん。これー、プレゼントでよろしくお願いしたいんですけど。テレホンカードです。1億枚。光ってて、ステキでしょ？

（アスキー広告営業の女の人）

とゆーわけで、ポニーキャニオンより"ハッカー"のテレホンカードを5名様に1枚ずつプレゼントします。欲しい方ははがきにそのムネを書いて、ヤマログまで送ってください。アンケートはがき以外のものを使ってください。すいません。締め切りは5月6日消印有効ってやつです。じゃ、電話でもしてくっかな。たまっちゃうんだよな、テレホンカードって。

ヤマログプレゼント係

おもしろ特集付き

恐竜100万年

ミニコンおもしろOAパカパカ替え唄&地口大募集

わー、先月号にくらべてスペースが減ったなあ。コマタコマタ。困ったなあ。と、いってるはなから、スペースはさらに減っていくので、とりあえず記事に入っていくのら。お、ぴょぴょのぴょ、だ。

特集1　目玉おやじ

では、目玉おやじをば、一発。のどをつめて一声!「おい、キタロー」。できましたか。では、連続ワザです。「おい、志垣太郎」、「おい、モーレツ太郎」、「おい、岡本太郎」、「おい、石橋エータロー」。ネタの進展の仕方は、各自で考えて、よりよい芸にしてください。では、チャオ!

特集2　夜の街

鉄人28号のテーマの節ですね、基本は。で、こうなります。学生街の喫茶店といえば、「夜の街にガロォ」。石けんといえば、「夜の街に花王」、スキー場といえば、「夜の街に蔵王!」、そして約8リットルといえば、「夜の街2ガロン」。ね。

特集3　女子大生

この世は、女子大生じゃ!ということで、広く女子大生を募集しまーす。年齢、性別、など一切問いません。我こそ女子大生だという方、どしどし写真とおたよりをください。採用分には図書券をさしあげます。

女子大生!!

では　本　編

では、替え唄一っ! 静岡県のペンネーム、メンソレータムちゃん。中学3年生の女性だ。ハナ毛の唄。節はひなげしの花。はーい、「おっかのうえ〜、ひなげしのハナ毛〜」。うおーっ。まだある。東京音頭をほめたたえる唄。「おどりおーどるなーら、ちょいと東京音頭、良い良い」、どうかな。いい、彼女、センスいいよー。はーい笑って笑って。次。いつもの、彼、茨城県の増田厚クン。重い本棚の唄。節は、巨人の星のオープニングテーマです。ほーい、「おもいい〜ほんだあな」。わー、おもしろーい。では、ここで模範演技。レレレのおじさんの唄。節は、ドレミの唄でーす。いっせーのせ、「ドはドーナツのド、レーはレレレのレェー」。もういっちょ。ゲゲゲの鬼太郎の前のシリーズの熊倉一雄さんが歌ってたほう。「レ、レ、レレレのレー」。ひゃっほーい。続いて、ドナルドの唄。ドナルドダックでも、マクドナルドのドナルドでも、どちらでも可。節は、そして神戸です。「こおーベー、ないてドーナルドかー」。替え唄、どーんどーん送ってきてくらはい。待ってます。「わたし松わ、いつまでも竹わ、梅わ、わぎゃあー」。あ、ひとつおまけ、替え唄じゃないけど、おもしろい唄をひとつ。桃太郎の節。「もーもたろさん、ももたろよーん」。3と4なわけ。ギャフン!

あとねー、ちょっとスペースあまったから、地口ネ。「これはなんでい、ドリスデイ」、「それじゃ死んじゃう、チンジャオロース」、「ネクロマンサー、そうでおまっさー」。わーじゃあね。

ヤマログ 大百科事典 最終回

今月号で、やっと“あ行”が終わった。1年以上かかっちまったぜい。
とゆーわけで、うすうす気付いていたかと思うが、最終回である。

エムエスドス　[MS-DOS]

OSの一種。アメリカのマイクロソフトとゆー会社が作ったDOS(ディスク・オペレーティング・システム)なので、MS-DOSと呼ぶ。主に16ビットのパソコンで広く使われているが、別にMS-DOSだからといって、オモシロいゲームが作れるとゆーわけでもない。要するに、プログラマーになろうとゆー人は、ちっとは知ってなきゃいけないけれど、ゲームさえできればいいとゆー人には、あまり縁がないもの。

しかしながら、IBM-PCでは、このDOSを持ってないと動かないゲームソフトが多数あるので、まあ、ゲームを動かすときに使うソフトと考えてもらってもよい。➡OS➡アメリカ➡ビット➡パソコン➡ゲーム➡プログラマー➡IBM➡ソフトウエア

エラー　[error]

パソコンが、理解できない命令を受けとったときに、“わかりません”という意味で、文章や音で人間に伝えてくる。これがエラーだ。文章で伝えてくる場合は、ここがわかりません、と場所を指定してくれたり、数が大きすぎて入らない、とかいってくるし、音の場合は、“ピッ”とゆー、いわゆるピープ音で伝えてくる。

しかし、問題は、このエラーが起こってからである。たいていのパソコンユーザーは、どーしたら直せるかさっぱりわからず、自分でプログラムを作ることを断念するわけだ。プログラマーの人々は、仕事でやってるもんだから、何度エラーが起こっても、バカなパソコンがわかるよーになるまで、くり返し直し続けなければならない。つまり、プログラミングとは忍耐と根性でやるものなのだ。

最近、パソコンが進歩するにつれて、エラーを伝えてくるにも、「ここが、このよーに間違っているよーに思います」などと、かなり詳しく伝えてくるよーになった。でも、そこまでわかっているのなら、どーして自分で直しちゃってくれないのと思ってしまう。➡パソコン➡プログラム

お

オーエー　[OA]

オフィス・オートメーション Office Auto-mation の略。ワープロやパソコン、ファクスなどをオフィスに導入し、仕事の効率を高め、これからの情報化時代に乗り遅れないよーにすることらしい。同様に、工場にパソコンを導入することを、FA(ファクトリー・オートメーション)という。➡ワープロ➡パソコン

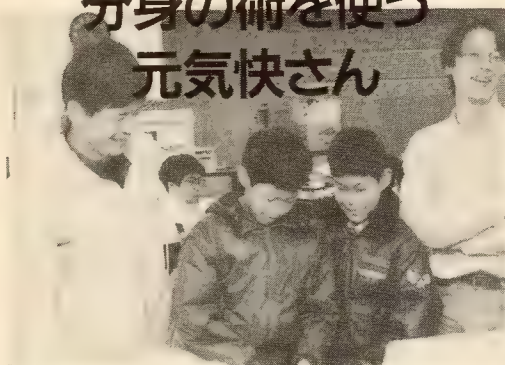
オーエス　[OS]

オペレーティングシステム Operating System)の略。パソコンでは、DOS(ディスク・オペレーティング・システム)とゆー、ディスクを使うために作られたOSがポピュラーである。MS-DOS、OS-9など、さまざまなOSがあるが、プログラマーでもないかぎり、パソコンを買ったときに付いてくるOSで間に合うはずだ。ときたま、UNIX(ユニックスと読む)とゆーのを聞くが、これも単なるOSで、これがパソコンで走っても、スゴいゲームができるわけじゃない。

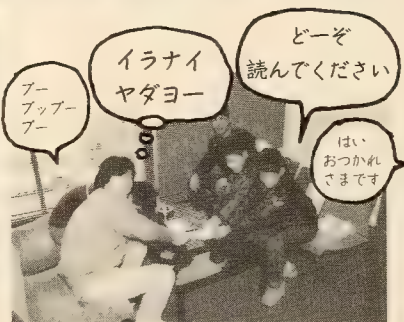
➡パソコン➡ディスク➡MS-DOS➡プログラム

応募方法は383ページです。とね。あまっちゃった。ほんじゃ仕方がないから歌でもうたっ

スーパー緊急ウルトラミラクルスーパー超最高メガトン ハリケーンテリブルウルトラ超大スーパー 一番アンビリーバボーとっても超大 M通のバカ超すごい驚きの(恐竜みたいだなあ) 元気快ファミリー来ログ!!

分身の術を使う元気快さん

⬆左から、お父さん、TACO-X、鈴木章芳さん、元気快、アライ。

ショック 元気快は3人いた!!

➡この日、元気快は手紙を持参してきてくれた。うっ、またか。開けて見る。でも何が書いてあるかさっぱりわからない！ そこでヤマログは元気快に、20通分の力を1通に込めて手紙を書いてね、とアドバイスした。それから、元気快からは、これまでの20倍の量の手紙が来るようになった。勘違いしているようだ。

元気快さんより直接手紙を渡されるヤマログ職員

　この前（いつだったかわすれちゃったけど、たしかこの前だったと思う)、ログイン編集部に1本の電話がかかってきた。

「受付でーす。ゲンキカイさんとおっしゃる方がお見えでーす」

　なにっ!? 私は思わず手にしていた元気快からの手紙を落とした。落ちた手紙は、机の上の元気快からの手紙の山の中に埋もれてしまった。

　元気快、本名鈴木克芳とは、ほとんど毎日わけのわからない手紙を何通もヤマログあてに送ってくれる、困った常連ちゃんなのだ。あまりにもメチャクチャな手紙ばかりなので、4月号でついに逆質問電話をしたところ、なんと元気快は10歳の坊やちゃんだったことが判明したのであった。

　会ってみて、ビックリしたなーモーであった。なんと、元気快には双子の兄弟がいたのだ。そういえば、たまに元気快と同じ字、同じような内容で違う名前の不気味な手紙も来ていた。そーだったのか。しかも、お父さんも2人にそっくり。もしかしたら、三つ子の親子なのかもしれない。

➡これが元気快の手紙。まとめて読むとお腹が痛くなる。

アウストラピテクスの祖先 逆質問

ガビンさん、こんにちは。ガビンさんは伊藤ですね。実は僕も伊藤なんです。ガビーン。そこでガビンさんに、ごくありふれた姓を共有する仲としておはなししたいのですが、よいでしょうか。「イヤ」。そうですか、でもいっちゃうよ。伊藤という姓はホントに多いですね。最近、イトーヨーカドーが浜松にできたくらいですから。逆さに読むとウトイ。何事にもウトイ人間が多いのが伊藤一族でありますが、最初に伊藤の姓を名乗ったのは誰でしょうかね。ほなこたどーでもよいが、ガビンさんは自分が伊藤になった運命をどう考えていますか。物心ついたころにはすでに伊藤であったという絶望感。伊藤ということで虐げられ生きてきた日々。そんな深刻なことでもないけど、だれもが自分の姓についてちったあ考えたことあるでしょ。「ない」。ドピョーン。おまえは○○だ！（適語を入れよ）

（静岡県　移動かえる）

確かに、新任の教師が出欠をとるときなんかに、いっぺんくらい名前を読みちがえられてみたいなあ、とか思ったことはありますね。でもべつに気にしたことはない。悩んだりすることもないしさ、ストレスもないわけ。そいじゃ、逆質問電話いってみよ！

トルルルルルルル、ガチャ。

もしもし、ヤマログだが。

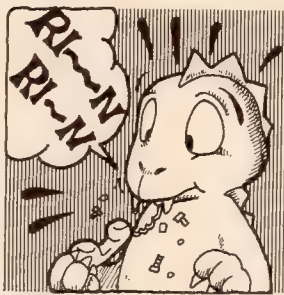
「あ、どーも、こんばんは。ちょうど今、寝ようかなって思ってたところで、この電話無視しようかどうか迷ってたところだったんですよ。でもとってよかった、ラッキー！」

あ、こんな時間に寝ちゃうの。悪かったかな。

「いや、いつもはけっこう夜行性なんですけど、２日前に修学旅行から帰ってきたばかりなんですよ」

高校生だよね。

「ええ、京都に行ってきたんですけどね、この時期（２月の終わり）に修学旅行ってめずらしいみたいで、まいりましたよ。おみやげもの屋さんとかに黒いかたまりがあるなと思って近づくと、必ずウチの高校の生徒ですからね」

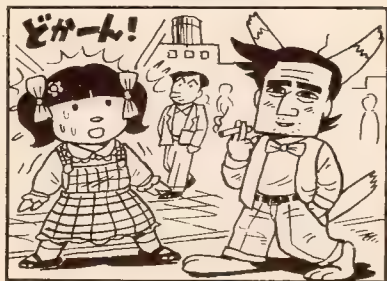
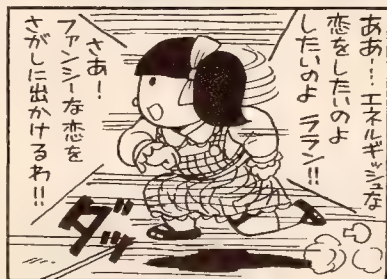
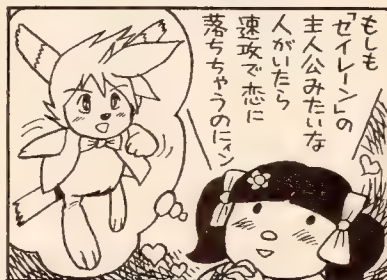
へー。でも修学旅行っていうとやっぱり、酒のんだり、タバコ吸ったり、マージャンしたり、女のコのヘヤにしのびこんだり、シャブ打ったり、脱税したり、悪いことといっぱいした？

「そ、そんな、しませんよ。明かるく健全なスケベですからね。ゲームセンターは視察しましたけど。むこうって安いんですよね。新京極で見たら、ふつうで50円。ちょっと古いゲームだと20円なんですよ。たとえば『SDI』とか」

東京でも小岩とかにはけっこうあるらしいけどね。クラブ入ってる？

「えーと、弓道部です。いちおう毎日やってますよ。日曜日とかはやりませんけどね。あ、他にもやらない日あるなあ。週休２、３日ですね。今はシーズンオフですから」

シーズンとかあるの？

「やっぱり夏、秋じゃないですか。インターハイとかもありますよね。本当は念願の弓道場もできたことだし、たくさん練習しないと、いけないところなんですけど、まあ、テキトーにやっています。ハカマも大会前には着ますけど、ふだんはトレーナーにジャージでやってますよ」

話はかわるけど、ログインではどんな記事が好きですか？

「やっぱりヤマログとか面白い記事がいいですね。徹底解剖とかソフトの記事も、もちろん読みますけど、それは他の雑誌にもできることですからね。ログインには、ブッとんだことやってもらいたいですよ。僕も将来、編集とかやってそういうページ作りたいなあ」

あ、そう。じゃあ大学に入ったら足軽にでも来てくださいよーん。

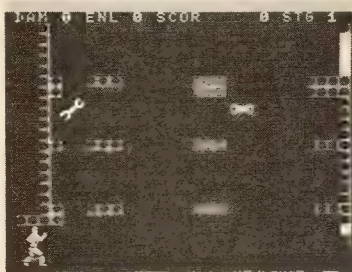
伊藤ガビン

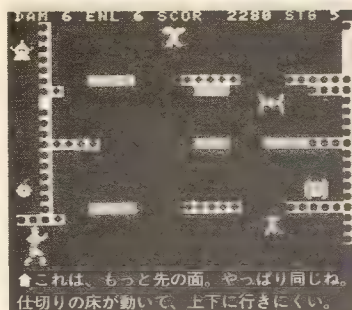
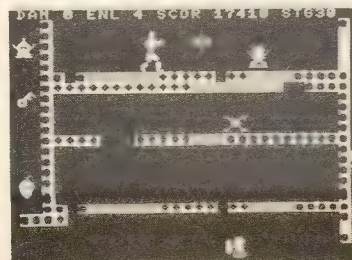
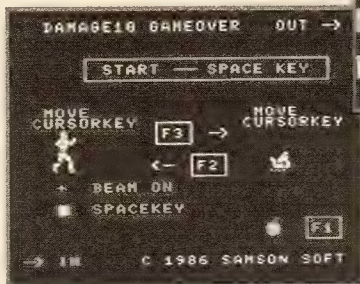
どーしてもウンコがでない時は、屁を256発するといいらしい。応募方法は383ページね。

ちょっと幻のゲームを探してスペシャル

ハンパソフトテッテケ解剖！

ガイアの巻

お待たせしました。ついに『ガイア』(サムソンソフト)のテッテケ解剖です。謎の日系人、ピート＆ガビンが、するどくガイアの魅力に迫ります。今ここに、幻のベールがはがされるのです。オーケイ、ヒアウイゴーよ！

⬆⬈上がゲーム画面。右上が操作説明の画面。アイドンアンダスタンね。ちょっとね。

⬆これは第2面。30面までこのパターン。色が変わったりするけど、ずっと同じね。

⬆これは、もっと先の面。やっぱり同じね。仕切りの床が動いて、上下に行きにくい。

⬆これ、ずっと先の面。仕切りのすき間が小さくなる。これはリーリータフゲームよ。

ピート　ヘイ、ガビン。アットラースト、手に入れたのよ、ユーノー。

ガビン　ワーット？

ピート　『ガイア』よ。

ガビン　オー、マイグッドネス。それは、ネミニミ水です。

ピート　ユーガリッ？　ガビンは、これを以前までにプレイしてしまったことがあるかな？

ガビン　ノー、ノー。いままで、めっそうもないですよ。

ピート　アイノー。これは、トーキョートの、メスター八方一郎が送ってくれて来たものなのよ。なんかのプレゼンで、「いきなり当たってしまった」らしいな。一郎は、「1本くらい売れたかな」言って心配していた。ソー、ガビン、レッツトライな。

ガビン　シュアー。この時を、マクラを高くして待っていました。

ピート　オーケイ。どーだいガビン。

ガビン　ドーダイって何？

ピート　面白いかどーか、聞いたのよ。

ガビン　思ったとおり、ちょっとの面白くないです。これは、ハンパというより、です。なぜか、なぜなら、と思いました。

ピート　これは、ロバットを動かして、各ステージにある充電スバットでエナジーをチャージして、そのエナジーでエネミーをヒッして、キーをゲッして、上のエグジッからゲラウトするのね。これで1面クリアーだけど、エネミーに当たるとダミッジが増えて、ダミッジが10になると、ダイね。ロバットは1台だけだから、タフよ。

ガビン　ヘイ、ピート。オネストに言ってくれ。どこが面白いのところよ。本当に面白いですか？　ワッカインノブ、面白いよ。

ピート　ウエル……。これね、ステージが30もあるのよ。で、ぜんぶがオールザセイム。同じよ。ユーノー。4面までいくのも、リーリーハード。で、ゲッできるアイテムズもいっぱいあるし、トランスフォームもできるから、楽しいのね。

ガビン　ヘイ、ピート！　ビーオネスト！　アイテムズもみなさん同じに見えます。

ピート　実はね、意味のわからないアイテムがいくつかあるのね。トランスフォームしても、それが何のためになるか、アイドンノーよ。ノーインストラクションだからね。わからないこと、多いなね。

ガビン　オー○○○！　○○○○○ゲーム。このゲーム、PONGの時代に出ても、ノーバディ見むきもしないものね。

ピート　それぞれのアイテムのミーニングや、トランスフォームのミーニングをちゃんと説明してあれば、もっとインジョイできた思うよ。あとは、ゲームバランスね。

ガビン　このゲームをずっと求めてたか思うと、あたしの恥ずかしい部分です。

ピート　ちょっとのことで、もっと面白くなった思うけどね。アイフィールソーリー。

⬆エンドメッセージ。"SEEAGAIN"は、ちょっと意味わからないね。YOUがヌケてるね。

ヤマログクイズ

元気快だ元気快だ元気快だ元気快だ元気快だ元気快だ元気

突然来ログして、人々を恐怖のどん底に陥れた、元気快ファミリー(376ページを参照)。なんとまあ、10歳という史上最年少の陰の常連ちゃんは、双子だったのだ。しかも、この双子ちゃんとお父さんが、またそっくり。あれー元気快が何人もいるうー！　ってな気持ちなの。というわけで、今月のクイズは、左の写真の中に、元気快は何人いるかというのが問題。

お父さんや、お兄ちゃんの章芳ちゃんも交じってるから、間違えないようにね。章芳ちゃんも、たまにお手紙をくれるんだけど、やっぱりお兄ちゃんだけあって、ちょっと字がきれいなのだ。内容は同じメチャクチャだけど。

締め切りは5月6日の消印有効。正解者のなかから抽選で5名様に、図書券3,000円分をさしあげます。

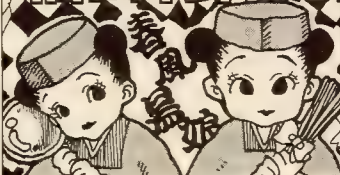
3月号の答え合わせと解説

戦士とお姫様が海辺のレストランにお食事をしに来たら、悪いオークが襲いかかってきた。戦士はオークに立ち向かったのであった！　というファンタジーロールプレイングゲームの世界の1シーンが、3月号の〝いけないところ探し〟の問題だった。みんな、けっこういい線いってたね。ヤマログの読者は、みんないい人なんだなあと、安心させられた問題でもありましたね。

正解を申し上げますと、第1に、お姫様がひじをついて、ひざを組んでごはんを食べていること。育ちがわかりますね。親の顔が見たいですね。恥ずかしいですね。第2は、お食事中に戦士がタバコを吸っていること。これも、いけません。他人の迷惑も少しは考えてほしいですね。そして第3は、魔王の島へは、船もないし、ドラゴンもウヨウヨいるので、いけない。行けないのでありますね。引っかけですね。でも、毎度のパターンですね。

このほか、戦士がナイフとフォークを逆に持っている点も、いけないところとしてあげられます。でも、戦士はだいたい粗野な人が多いので、そのくらいはカンベンしてあげてください。逆に持っていても、音をたてずに食べてくれれば、まあ良いとしようじゃありませんか。でも、タバコはいけませんよ。

お姫様の姿勢と、戦士のタバコは、ほとんどの方が〝いけない〟と答えてくれました。近頃、外国で日本人観光客のマナーが悪いという話をよく聞きますが、ヤマログの読者ちゃんに限っては、そんなことはないと、安心しました。安心したら、鼻水が出てきちゃったので、ちょっと失礼。ズビー、ズルズルジョロジョロ。クァ〜〜ッペッ！

応募方法が知りたいなら、383ページにあるパンツの森のきのこじいさんに会うことじゃ

易が予言する

あんたの今月の運勢

4月8日〜5月6日

今月は、忍者と聞いて想像する忍者の行動で分類してみた。これは、常連ヤマロガー増田厚(職業忍者)のアイデアです。戦っている、水上を歩いている、天井にへばり付いている、ドロンと消えているの4つに、無理やり当てはめてね。下の表で該当する欄が、あんたの運勢ってわけ。今月のスペシャルは、レジャー及びパソコン運だ。当たりまっせ、今月も。

	戦い	水上	天井	ドロン
いわゆる運勢	全体に活気がある。後半に運が一気に上昇するが、25日頃に障害が出る。敵は意外に身近にいる。目標をたてて計画どおりに進むと花開く。金運は小吉。出費は計画的に。テレホンカードなどのコレクションの交換で儲かるかもね。寝冷えや湯冷めからくる風邪に注意。飲み過ぎも注意。耳が聞こえにくくなることもある。恋は急がず待て。相手が冷たいそぶりを見せるが、本心ではない。ラッキーナンバーは5と9。めん類が吉。	15日頃と月末が吉。グループのリーダーとして活躍したくなるとき。でも、クラブ活動などではひかえめに。能ある鷹は爪を隠すの精神でいこう。スネかじりちゃんは、お母さんとトラブルを起こすとお小遣いに影響する。転職は待て。どんどんお金がなくなる傾向にあるから、大金は持ち歩かないこと。足腰の疲れ、食べすぎに注意。好きじゃないコに好かれ、好きなコに失望する。ラッキーナンバーは2と6。逆転に期待して吉だ。	なんとなく気が抜けてしまう月。でも、交際が広がって遊びの話が次々と出るので、気軽に楽しもう。グループでの行動が増え、家にもしょっちゅう友人が訪ねてくる。いやになっちゃっても、約束は守ること。失言に注意。金運は吉。宝くじにツキあり。1、3、8の数が狙い目。懸賞にもマメに応募してみよう。スカシ屁が多く出る。好きなコへアタックのとき。自然体でマナーを守って吉。ラッキーナンバーは2と7。色は赤。	家庭的なことなら、なんでもうまくいく。社交性をもってソフトムードで。ケンカはダメ。チームワークを大切にして、小さな希望をかなえる努力をしよう。20日前後は要注意。連休のためにお金はセーブしておこう。食べすぎて体重が増える。神経の使いすぎで頭が重くなることもある。好きなコには別の好きなコがいる。アプローチは間接的に。年頃の人には縁談あり。ラッキーナンバーは4と10。生まれ年のコインが吉。
レジャー&パソ運	ギャンブル運がある。勝負に強くなれる1ヵ月だ。特に、カードや麻雀などの室内ゲームと、モグラ叩きに勝算あり。でも、お金をかけると過熱して困ったことにもなりかねないから、ホドホドにしよう。金魚すくいやコイ釣りも楽しめる。お父さんとヨット遊び、が無理ならボート遊びもよい。3人組でパソコンゲームが吉。特に火や火山がでてくるものが面白い。今持っているマシンの改良型が気になって、欲しくなる。	ハイキングや山登りなどのチャレンジ型のスポーツが楽しい。また、バレーボール、バスケットボールなど、手を使う球技もいい。スポーツがダメなら、家庭菜園を作るのが面白い。田舎に家族や親戚がいたら、訪ねてみるのも楽しい。地下室や地下道がでてくるパソコンゲームが楽しめる。夜の光などが出てくるゲームもいい。ただし、新しく買う物ではなく、今持っているゲーム。今月は逆転にかける月。ゲームも最後まで頑張ろう。	デラックスにいくなら春スキー、ささやかにいくなら潮干狩りが楽しい。また、ドライブ、サイクリングの予定があるなら、家から見て西南か北へ行くのがいい。穴場がみつかる。未来のよりよいレジャーのために、教習所へ免許をとりに行くのも吉。レジャーの資金かせぎは、販売関係、郵便のあて名書き、はがき整理、荷作りのバイトが儲かる。スピードのあるパソコンゲームが吉。とにかく走るもの。お父さんと一緒に遊ぼう。	お金のかかるレジャーが楽しい。旅行だったら、〇〇一周旅行がいい。反対に、遊園地などで金をかけずに遊ぶ方法を工夫するのも面白い。スケートボード、ローラースケート、蒸気機関車も吉。とにかく目的をもって遊ぶと楽しいのだ。キャラクターがチームワークをとって行動するようなパソコンゲームや、複数の人と遊ぶゲームが面白い。家族が主人公になるようなものが吉。特に、最新流行のゲームに興味がわく。

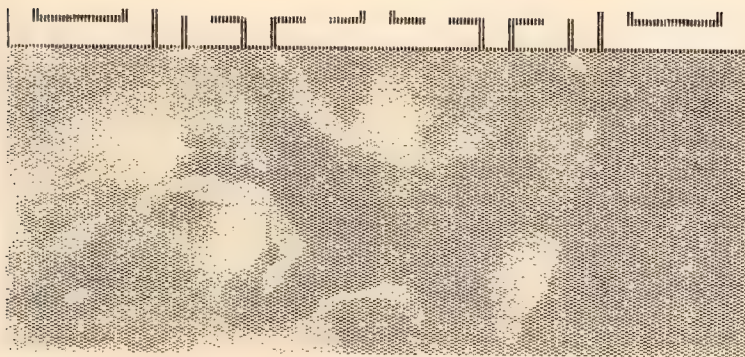
たぶん世界初、心霊プリントアウト。NICSコンパチ夏登場か!?

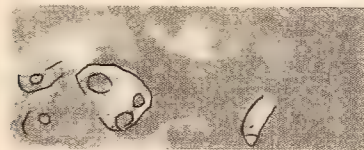
それでは、個人相談とまいりましょう。今月は、ログインの新入りアルバイター、大橋悟朗が持ってきた不思議なプリントアウトのお話から。じゃ、行け、オーハシ。

去年の夏のことです。僕は3人の友人と共同で古びた一軒家を借りたのです。いまにもつぶれそうなオンボロな平屋でしたが、ソフト開発用の仕事場として、必要だったんです。駅から遠いし、トイレもくみ取り式の家でしたが、慣れてしまえば、それなりに快適でした。

あれは確か8月の下旬だったと思います。いつものようにプリンタから打ち出された用紙をチェックしていると、1枚だけ印字ムラがあるプリンタ用紙が目につきました。友人のMが言うには、そのプリンタは、印字ムラが出るようなタイプではないとのことだったのです。

それは、ディスプレイからハードコピーしたもので、印字ムラは余白の部分に出ていました。しばらくそれを見ていた僕の背に、急に冷たい物が走りました。印字ムラの模様が人の顔に見えたのです。それは、亡者のような恐ろしい顔をした女の人で、ノースリーブらしい洋服を着ているように見えました……。

と、大橋の話は続きます。長いのでかいつまんで説明します。そのあと、みんなで何回かプリントしてみたが、後にも先にも印字ムラが出たのはそれだけだった。そして、それを期に、大橋と友人たちの間に、いろいろと奇妙なことが起こりはじめたのだ。まず、友人のMの車の故障。急にパワーステアリングが故障して、調べてみると動力ベルトに子猫がはさまって、グシャグシャにつぶれて死んでいた。それと同じ頃、みんなは別々に、よく猫の死骸を見るようになった。友人のHなどは、多いときには1日に7匹も見たのだ。

その他にも、いろいろと気味の悪い体験をしたので、もしかするとあのプリントアウトに関係があるかもしれないと思い、先生に相談したいとのことなのだ。後で聞いた話では、例の一軒家は、近所では幽霊屋敷と噂されていたそうだ。先生、どんなもんでしょうか？

どうやら、その家が建っている場所に関係がありそうです。プリントアウト（上の写真）には、種々雑多な霊が見えますね。女の人というのは、ちょっとわかりませんが、いちばん目につくのは、低級な動物霊

⬆たくさんの動物の顔が見えてくる。

です。

ここは昔、土地が低くなっていて、沼のようになっていたようです。そこには、多くの生物がいたのですが、埋めたてられてしまったのですね。それから、戦国時代には、ここで合戦があったようです。多くの武将や首のない人が見えます。

⬆武将は、鎧兜をつけて現われることが多い。

⬆首のない人の体も、いくつか見うけられる。

このように霊が集合体となって現われる場合は、そこが古戦場や墓地であったことが考えられますが、墓地のように仏様がキチンと葬られていれば、霊もキチンと並んで出るものです。ですから、ここは古戦場か集団自殺のあった場所なのでしょう。動物霊も多いので、動物の殺りくが行なわれたのかもしれません。猫の件は、ここの動物霊が呼び寄せたために起きたこととも考えられます。しかしこれはすべて地縛霊ですので、この場所以外では霊障はありません。このプリントアウトも、持っていてもさしつかえありませんが、どうしても気になるのなら、古いお寺で〝おたきあげ〟をしてもらってください。念のため、みなさんはご自宅の近くの神社へお参りされるといいでしょう。

ドヒャー！　こわいよーん。こわいので次へいきましょう。お次は、新潟県の長沢武彦ちゃんだあ。

じつは私、エプソンのPC-9801互換機を買おうと思うのですが、だいじょうぶでしょうか？　エプソンの信頼性が気になってしょうがありません。

エプソンのパソコンは、２種類あるんですか？（ヤマログ注：据え置きとラップトップの２種類あるね）性能的には、問題はありませんね。お友だちが持っていて、その影響だと思いますが、現物をよく見て、納得してからお買いになることをお勧めします。３年間は、十分役に立ってくれるでしょう。日本の互換機メーカーは、今年はおとなしそうです。しかし、夏頃にNICS（ヤマログ注：東南アジアなどの新興の工業国）製のPC-9801互換機の話が出そうですね。来年あたりから、日本のメーカーが外国で作らせて逆輸入するという形で安い互換機を出すことも、ありそうです。

ということだよーん。わかった？　ではではお次。北海道の佐藤孝行ちゃん。

僕は以前から不思議に思っていたことがあるので、先生に占っていただきたくペンをとりました。不思議なこととは、夢で見たことが本当に起こってしまうということです。全部が全部そうというわけではありませんが、5回に3回ぐらいの確率で夢で見たことが実現してしまいます。これはどうして起こるのでしょうか。それから、急に「何かが起こりそうな気がする」と思ったら、悪いことに限ってよくあたってしまいます。なぜでしょうか。

佐藤さんは、よく夢を見る体質のようですね。人間の潜在意識は、先々に起こることに気が付いていて、それを夢という形で表現してくれるのだと言われています。初めて来たところなのに、夢で見たことがあると感じたり、初めて経験するはずのことなのに前に同じことがあったと感じるデジャブなどの現象も、夢の予知能力によるものが多いのです。どんな夢を見たのか、具体的にできるだけ細かく教えていただけたら、もっといろいろなことがわかって面白いんですけどね。

とゆーことでした。では最後は、福岡県の匿名希望ちゃん。

あの一、北枕というのは、まずいですよねー。

北枕がいけないというのは、仏教で人が亡くなると、頭を北にして安置するため、縁起が悪いと考えられているからです。しかし、方位学的な見方をすると、北は夜と冬を表わすため、朝の目覚めがよくないということも言えます。方位学では、東が朝、南が昼、西が夕方、北が夜を表わします。また、東が春、南が夏、西が秋、北が冬を表わします。ですから、最も若々しく活動的な東から南にかけての範囲に頭を向けて寝るのがよいでしょう。勉強や仕事をするときも、南に向かって机につくようにすると、活気のある〝気〟を体の正面から受けることができるので、能率が上がります。昔から〝君子南面武士北面〟といって、位の高い人は南に向かって座るといわれているように、南に向かう席は、とてもいい席なのです。ちなみに、パソコンゲームや音楽は、東を向いてするとよいのです。

なーるほど。わかりましたか？　タメになりますね。では、また来月。

お返事お待ちしてます

ここで占ってさしあげた方にお願いです。占いの結果、どうなったかお返事がほしいのです。どうかひとつ、ヨロシク。私もぜひ占ってほしいわん、という方は、お名前と生年月日を忘れずに書いてくださいね。待ってますよーん。

リンダもお勧めする応募方法は383ページ。
どーでもいいけどMSX通信は246ページ。

ログインのスタッフがこうして毎日バカみたいなことを書いていられるのも、読者ちゃんが500円からのお金を捻出してくれるからですね、ありがとう。お礼にスタッフが自腹で、ささやかなプレゼントをさせていただきます、ソーレ！

統益の巻

モノによってだけど、ログインってけっこう海外情報早いほうだよね。たとえばHABITATなんてさ、まだはじまってないのに、ずーっとむかしに記事作ったもんね。自慢だけどさ。こういうことができるのは、ログインに何人かの外人スタッフがいるからなのだ。海外ガベコレでおなじみのデイブ・フォスターとか、むかしなつかしいマイケル・ウォン、それに謎のアジア人女性K、ドイツ出身モデラーのケンツ・キンダー、あとは偽外人のピート&ガビンもいるしね。そんななかで、もう古ーくからのアメリカ駐在スタッフである、トム・ランドルフを紹介しよう。

ハイ、トム。

「ドモ、コンニチハ」

そういう外人のふりするのやめてってば。日本語ベラベラのくせに。じゃあね、まず、トムがアメリカでログインのためにやっている仕事っていうのを教えてほしいんだ。

「そうだね、ソフトハウスをまわって面白そうな情報をつかんだり、新しいソフトを買ってサンフランシスコの日本町にある宅急便屋さんから送ったり、ログインの手となり足となり、ときにはおしりの穴となって、いっしょうけんめい働いているわけです」

あとはログインの取材班がアメリカに行ったときの通訳とかもね。でも、なんでそんなに日本語うまいの？　日本に住んでたとか？

「うーん、そのような気もするんだけど、よく覚えてないんだよね」

けっこう大きくなるまでいたって聞いたことあるんだけど、そのへん真実は、てっちゃん、どうなの？

金井「んーとねー、高校まで日本にいたらしいんだけどさー、でもお母さんが日本のかたなんだよー、んでお父さんが日本のこしで、おじいさんが日本のおなかでー、おばあさんはー、んーと」

はいわかりました。それで、ログインのほかにも仕事してるんだよね？

「LAN PROという会社を経営しています。中小企業を相手に、ローカル・エリア・ネットワークを手作りしているんですね。手作りだから、本当にその会社にあったネットワークが作れるということですね」

でもまだ若いんでしょ。

「もう26歳ですよ。でもまだ学校にも行ってますけど」

え？　学生なの？

「そうです。ふたつめの学士号をとろうと思ってるんですよ」

なーんだ、本当は頭いいんだなあ。もっと面白い話ないの？

「それなら、この間、ルーカスの作っているオムニマックス映画の日本語のふきかえをやったんです。グランドキャニオンの話ですけど、へただったからボツになったかもしれないなあ」

じゃ、プレゼントの話をしようか？

「カリフォルニアグッズとして、フリスビーとスマッシュボールっていうビーチでやるテニスみたいなものの道具をプレゼントしましょう。アメリカっぽくていいでしょう」

でもこれ台湾製だよ。ま、いいか。ではプレゼントいたしましょう、トム・ランドルフが自腹で贈るカリフォルニア・グッズ。1名様にだけどね。締め切りは5月7日の消印有効であるから、右の応募方法をよく読んで、ゴー。

古代 当選者発表 文明の謎

どーもどーもどーも

都竹喜寛のキーホルダープレゼントは、埼玉県の辻井祐さん、大阪府の福井良樹さん、愛知県の桑村直樹さん、大阪府の横山晃樹さん、北海道の佐々木渉さんの4名様がご当選なさいました。どーも。

おぱずる

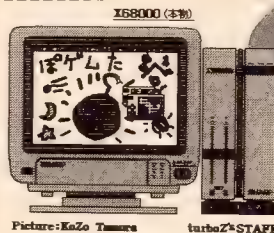
ほとんどの人が大文字焼きにひっかかってしまった、箱根インデアンパズル。正解者のなかから、抽選により次の5名様に図書券3,000円分をお贈りしまーす。富山県の阿部吉伸さん、茨城県の関善幸さん、長崎県の越智史博さん、岡山県の藤原清史さん、千葉県の鷹取靖さんよ。

小沢なつきTカード

小沢なつきちゃんのテレホンカードプレゼントは、応募者多数のため抽選で、青森県の柏木顕一さん、北海道の菊地伸好さん、福井県の藪晋次さんがご当選なさいました。おめでとうございます。

パカパカ記念Tカード

国際科学技術パカパカ年間記念テレホンカードは、次のみなさまにお贈りします。山形県の庄司滴さん、埼玉県の青柳正一さん、東京都の冨塚優喜さん。女の子用の応募はありましぇんでした。確か。

X68000がタダでもらえる!! おポインツ大作戦

Picture:KoZo Tamura turboZ's STAFF

おポインツ大作戦とは、毎月ヤマログで採用された読者におポインツを与え、今年の9月号にて最高おポインツ獲得者にX68000を、あ・げ・る、しちゃうという美しい行為である。んでもって、その毎月のおポインツというのは、ゲストおポインターの人によって決定される。さーて、今月のおポインターは誰かな? オー、イエー、おなじみのACピョン太だ! レッツ ゴー!

⬆高橋ピョン太だ。この顔にピンときたら、かまちゃっ!

こんにちはピョン太。

「かまちゃかまちゃ」

なにそれー?

「忍者の増田くんに教えてもらった技です。なんか知らないけど、この"かまちゃ"っていうので会話するといいらしい」

へえ、そう。一種の"のえのえぷう"にも似たものと考えてまちがいはないようでしょうかね。

「ちょっとちがうかもしれないけど、だいたい同じようなもんでしょ」

あー、ねー。そうすると"がぴんちょんぶー"とか"ぽげんたヒゲなみょーん"みたいなのともだいたい似てんのかな。

「ちょっと、ちがうような気もするけど、だいたい同じようなものじゃない」

じゃ"らっぽんぽん"とか"うにょ"とかと同じ?

「うーん、ちょっとちがうかもしれないけど、だいたい同じような気がする」

では採点していただきましょうか。

今月のおポインツ ○○○○

●おおけつー49,990点 先月5万点もあげたのに今月は送ってくれないから。

●澤村泰之 ……5点 一緒に写真を撮ったマブダチだから。朝日新聞にも載ったしね。早く左鎖骨治してあそびにきてね。

●増田厚 ………5点 かまちゃかまちゃで5点だよ。オレなんかテープダビングしちゃった。実はオレも忍者なんだ。「忍者」ってゲーム作ったこともあるもん。

●みるくま社長…3点 はがきの表に描いてあった顔が面白かった。ラッキーだよね。

●佐藤好 ………2点 オレも「鮪」って読めなかったから。

●元気快 ………2点 そろそろ足洗えよな。

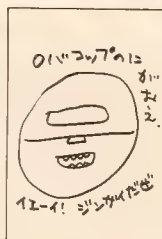
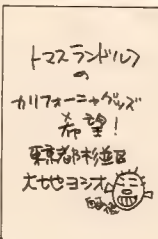
●久松美希 ……3点 やっぱりがんばってほしいよね。オレも手玉になりたーい。

●緑川豊子 ……2点 川村のファンだから。

●湯沢京子 ……2点 これからは文通でしょ。かまちゃ!

おポインティー(TOP 10)

順位	名前	点数
1位	増田厚	18点
2位	澤村泰之	15点
3位	元気快	14点
4位	大野二郎	13点
5位	早瀬孝子	12点
6位	内海剛士	11点
6位	おおけつ	11点
8位	ボン花	10点
9位	7点という人はゴチャマンだ。	

応募方法よ

ヤマログへのおたよりは、基本的にはアンケートはがきでOKです。なんの気なしにフンフン、いいじゃん、とかいうふうに気軽に書いてやってください。ただし、イラストとかプレゼント関係には、アンケートはがきはちょいとまずいっつーか、いつのまにかどっかいっちまうんで、すいませんが、フツーのはがきとか封書などで送ってくださいね。もちろん、ふつーのおたよりも封書やヘンなはがきでどーぞ52、じゃなかった、ご自由に。占い希望の方は、占ってほしいことに関するデータをなるべく多くしてね。

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部
ヤマログ○○○○係

高橋ピョン太とオタク50嵐のパソコン相談室

ますます人気のこのコーナーなんだけどォ、レイアウト打ち合わせをサボッてラーメン食べに行っているうちに、こーゆーことになっちゃいました。では、今月の相談者、東京都にお住まいの"ぴ〜ひゃら♂"ちゃん、どーぞ。

「20歳の主婦でーす。最近パソコンも安いのがいろいろとでてきますが、ディスプレイは家庭用のテレビじゃダメなんですか? そんなの自分で調べろ!! なんていわずに教えてくださいマセ♡ MSX2は家庭用テレビじゃダメ? なんとか本体は買えるんだけど……」

ずいぶん男性的な主婦だ。でも自分でそういうんだから仕方がない。ウチの近所にも、自分はウグイスだと思い込んでいるイヌがいる。では、オタク50嵐に聞いてみましょうか。

テレビにもいろいろありますけど、400ライン対応とか4,000文字対応とかいって宣伝している高解像度テレビなら大丈夫です。ビデオ入力の他にRGB入力があるやつですね。普通のテレビでも、ビデオ入力がありますから、ビデオ出力のあるマシンで使えます。でも画質はRGBより落ちます。MSX2以上のマシンの画像をモニターするのはキビシイです。ということは、要するに大丈夫ということです。

それに対して、プログラマー神谷くんが主張。

プログラムはキビシイですよ。普通のテレビでは40字以上のキャラクターは読めませんね。僕は慣れてるんで大丈夫ですけど……。

そして、ピョン太。

絵がにじんじゃったりして、かえってキレイなんじゃない?

とのこと。わかった? じゃ、また来月ね。相談、待ってます。

ごめんなさい ごめんなさい ごめんなさい

I'm sorry!

フルかっとびのログイン4月号 勢いあまって今ここに再登場!?

アフターケア

▶ごめんなさい。月刊ログイン'88年4月号に掲載した〝第5回BHS大賞発表〟の記事の中に、2カ所誤りがありました。

まず、5ページにある〝年間TOP20〟のランキング表のところからごめんなさい。第11位の『ジーザス』のメーカー名がクリスタルソフトとなっていますが、これはエニックスの誤りです。クリスタルソフトのみなさん、そしてエニックスのみなさん、ご迷惑をおかけしました。ごめんなさい。

つづいて、6ページから始まる〝'87 THE CHOICE!〟からのごめんなさい。企画賞を授賞した日本コンピュータシステムの『エルスリードシリーズ』の中の『ガイフレーム』の写真が間違っていました。ガイフレームのところにある写真は、実は『ガイアの紋章』のものです。本当のガイフレームの写真は、13ページ上の中央にあるものです。日本コンピュータシステムのみなさん、ご迷惑をおかけしました。ごめんなさい。

▶月刊ログイン4月号の〝ビデオゲーム倶楽部〟の〝FAMICON SIDE〟からのごめんなさい。301ページの右上のところ、弊社から発売されるシミュレーションゲームのタイトルが『フリートコマンド』となっていますが、これは『フリートコマンダー』の誤りです。読者のみなさん。ごめんなさい。

▶ログイン4月号の特集〝国際科学技術年間〟の〝夢の超パソコン・ログイン号!〟記事中に一部誤りがありました。350ページの最後のところに、「144kbpsというのは、CD-ROMの読み込み速度より少し遅いくらいのスピードだ」という記述がありましたが、144kbpsは1秒間に144キロビットで、CD-ROMは1秒間に約170キロバイトでした。つまり、1対10ぐらいの差があったのでした。間違えちゃって本当にごめんなさい、なのでした。

▶ログイン4月号のヤマログ424ページの右下の写真の説明文で、右から2番目がゲストの澤村さんとなっていますが、それは大きな間違いで、本当のことを申しますと、右から2番目はガビンです。なんてことはどーでもよくて、澤村さんは一番右の人でした。間違えちゃってごめんなさい。

アフターケアの勢いに押されまくってごめんなさい

4月号だからってエイプリールフール号だったわけではありませんが、相次ぐアフターケアが続出したため、今月はスペースがこんなに小さくなってしまいました。それで、ふたたびみんなを代表して、ってわけでは全然ありませんが、ワタシ自ら恥を忍んでごめんなさいをひとつ。

ほかでもありません、374ページから始まる〝The Official Handbook〟のところ、ワタシめの手書きの原稿のところに誤りがありました。4行目のところに〝文書〟とあるのは、〝文章〟の間違いです。まったく恥の上塗りの上塗りをしてしまってごめんなさい。そんなこんなで、とってもめでたくて幸せな人生を送っているみそっかすデヘヘ編集者にファンレターくださいネ。デヘヘ。

アンケートはがきの書き方

毎度ログインをお買い上げいただいちゃって、ホントにどーもありがとー。今月もログインへのご意見・ご感想・お便りなどなど、アンケートはがきに書いて送ってください。毎月抽選で50名様に図書券(なるべく大勢の人にあげたいから500円分です)をお送りします。

初めてアンケートはがきを書く人のために記入方法をご説明しちゃおう。

まず表面は各欄の指示に従って記入してほしい。⑧は、月刊ログインの特集やその他の記事でとりあげてほしいこと、別冊やログインソフトへの希望などを書く欄だ。裏面の表には、おもしろかった記事には○、つまらなかった記事には×を、数字の上から書く。どっちでもなかったら、何もつけないでね。表紙の欄には、どれか1つに○をつけてほしい。それから今月のログインを、100点満点で採点しよう。

キミの推薦ソフトは、毎月のTOP20はもちろん、毎年4月号発表のBHS大賞を決定する投票だ。

初めての人も毎月の人もよろしくね。

03・486・8086

ログイン掲載の記事やプログラムに関してのご質問は、この電話にお願いします。受付時間は月～木曜日の14:00～17:00です。ログインを用意して、どのページについてのご質問かをお伝えください。なお、担当者が不在の場合、ご質問にお答えできないことがあります。また、市販のゲームの解き方やヒントについてはお答えできませんのでご了承ください。広告の内容、資料請求については、広告を出している会社のほうへお願いいたします。

郵便はがき

赤坂局承認
2524

差出有効期間
昭和64年9月
30日まで
郵便切手は
いりません

(受取人)

東京都港区
南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
LOGiN編集部　行
('88年5月号)

フリガナ		歳	男・女
お名前		19　年　月　日生	
ご住所	都道府県　市区郡 ☎(　)　-		
①ご職業 学校名		④パソコンソフトを何本お持ちですか?	ゲーム(　)本 その他(　)本
②使用機種	メーカー 機種名	⑤主に購読しているパソコン誌(ログイン以外)	
3 次に買いたいパソコンは?	メーカー 機種名	6 本誌の購読は?	1. 毎月 2. ときどき 3. 初めて
		7 アンケートの回答は?	1. 毎月 2. ときどき 3. 初めて
⑧これからのログインにやってほしいことは?			

DATALOG

東西東西、ピピッと引けばポポンと温まるおでん缶はいかが。あったかご飯に添えるもよし、酒の肴にするもよし。そんなジーンときちゃう生活の必需品でよき伴侶を、ズラリそろえて紹介しちゃうDATALOG。今月もビックリ仰天おもちゃ箱、気力充実内容満載であなたのハートをノックいたします。さて、何が飛び出しますやら、あとは見てのお楽しみ。では、始まり始まり！

1988 CALENDAR

April — May

MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN
4	5	6	7	●月刊ログイン5月号発売 ●月刊MSXマガジン5月号発売 8	9	10
11	12	13	14	●ファミコン通信第9号発売 15	16	17
●Technology Japan'88（東京国際見本市） ▷日本工業新聞事業局☎03-292-3561 4月18日～21日 18	19	20	●CAI&教育メディア・ショー'88 EP'88 第1回電子出版システム展（サンシャインシティ・センターホールA・B） >日本経済新聞社事業局総合事業局☎03-270-0251 4月21日～24日 21	22	●第18回大阪国際見本市（インテック大阪） ▷(社)大阪国際見本市委員会☎06-612-3773 4月23日～29日 23	●なら・シルクロード博（奈良公園平城宮跡） >なら・シルクロード博協会 ☎0742-21-2200 4月24日～10月23日 24
25	26	27	●ファミコン通信第10号発売 28	29	30	1
2	3	4	5	6	●月刊ログイン6月号発売 ●月刊MSXマガジン6月号発売 7	8
9	10	●マイクロコンピュータショウ'88（東京流通センター） ▷(社)日本電子工業振興協会☎03-433-4547 5月11日～14日 11	12	13	14	15

■ここに掲載した日程はあくまでも予定ですので、お出かけの際は主催者に問い合わせてください。

天平の甍を今に伝える、ハイテク・シルクロード展なのであります

なら・シルクロード展

奏の始皇帝にマルコポーロ、アレクサンダー大王も登場！　古都奈良は、今盛りなり、なのだ。数千年もの昔、シルクロードが運び伝えた文化で築かれた世界を、現代のハイテクの力で再現！　これが、〝なら・シルクロード博〟なのであります。

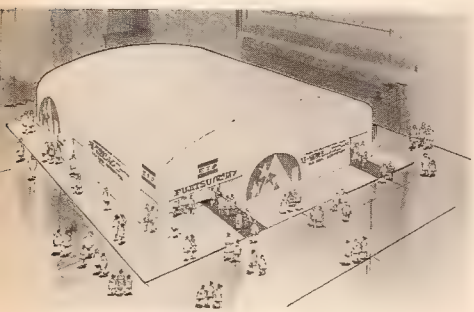
まず、いにしえの奈良を代表して来場者を迎えるのは、ズバリ、平城宮跡会場。当時、人口20万の国際都市として栄えた平城京の中心、平城宮は、今なお発掘が続けられている。巨大な都市遺構は、歴史の重みを語ってくれるのだ。

さらに当時の生活、町並みを再現したロードサット オアシス物語館や、西遊記などシルクロードの逸話を集めた童話館と続く。シルクロード情緒にたっぷり浸れちゃうのだぞ。

一方、現代のハイテク文化を代表するのが、ワレらがNECと富士通のパビリオン。

会場別出展パビリオン一覧表なのだ

会場	パビリオン
ふれあいと交流のゾーン 春日野会場	海のシルクロード館 中国古代科学館 キリンパビリオン 松下館 NEC C&Cパビリオン NTT ふれあいと創造のパビリオン 京セラパビリオン 富士通パビリオン 企業集合館 ロードサットオアシス物語館
遊びと体験のゾーン 飛火野会場	タクラマ館 シルクロード童話館 井上靖・シルクロードの足跡館 そんごくう館 シャロン夢・旅・人館 なら・いいもの・ふむふむ館
感動と発見のゾーン 登大路会場	テーマ館 シルクロードなら館

⬆NECのパビリオン。出展のテーマは「Man and C&Cいつでも　どこでも　だれとでも」だ。

⬆富士通のAIシアターパビリオン。出展のテーマは「AI・冒険シルクロード」となっている。

NEC館は、パソコンとタッチセンサー、フットセンサーを使ったゲームを行なう。参加者は長安からローマまでをクイズに答えながら走りぬく。知識と体力、そして反射神経が要求されるのだ。さらに、パソコンを使ったジグソーパズルや曲当てクイズも行なわれるのだぞ。

富士通館は、マルコポーロの知識と経験を持ったAIシステムが登場する。このAIマルコポーロは、3面スクリーンにシルクロードの風景を映し、参加者とともに旅をしながら、クイズやゲームなどの課題を出していく。AIと人間との知恵比べを行なうわけだ。

ほかにも上の表のように、たくさんのパビリオンが出現する。この繁栄の都で歴史の重みを感じつつ、たっぷり遊んでみてはいかがかな。

場所は奈良公園と平城宮跡。期間は4月24日から10月23日で、時間は午前9時から午後4時まで（7月21日から8月31日の期間は午後6時まで）。入場料は幼児400円、小学生1,000円、中・高生1,400円、大人2,500円だ。

お問い合わせは(財)なら・シルクロード博協会☎0742-21-2000までどうぞ。

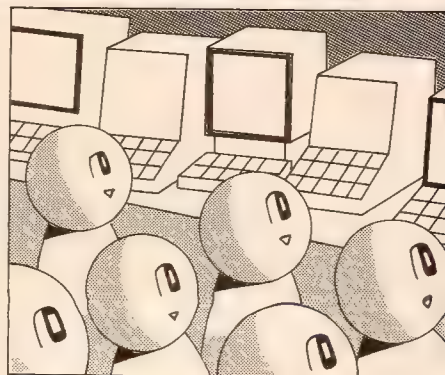
今年のパソコン界を占うマイコンショウをお見逃しなく

マイクロコンピュータショウ'88

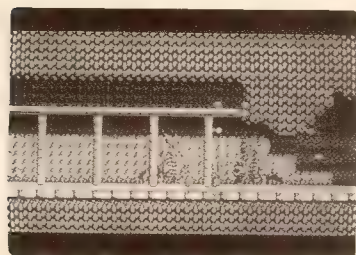
PC-9801の新型UV11が、265,000円。アレッと思って振り返ってみたら、わが愛機、PC-8801mkII SRのディスク2台つきは、258,000円だったんだよね。ウワー、驚きモモの木、光陰矢のごとしだなー。かたやPC-88VA2が登場し、はたまたX68000のハードディスクタイプが出たことだし、いよいよホビーも本格的な16ビット時代になるかもね。

さて、今年もマイコンショウの季節がやってまいりました。期日は5月11日から14日までで、午前9時半から午後5時半まで開催される。場所は、東京平和島の流通センター大展示場だ。

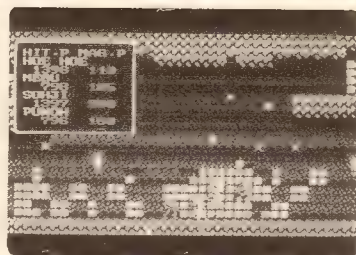
キミも足をのばして、今年のパソコン界の動きを占ってみてはいかがかな。

お問い合わせは、(社)日本電子工業振興会、☎03-433-4547までどうぞ。

レコード聞いて冒険の自慢話に花を咲かせよう

ソーサリアンゲームミュージックレコード発売

『ソーサリアン』のウリのひとつが59曲の挿入曲。いずれも雰囲気たっぷりで、ゲームの各シーンを大いに盛り上げてくれるんだよね。で、ソーサリアンのレコードがこの春、3枚同時に発売される。すでに15のシナリオを解いてしまった人も、このレコードで、熱き冒険の日々を振り返ってくださいね。

⬆"より自然な世界"をめざしたソーサリアン。

まず、キングレコードから発売されるのが、『ミュージック・フロム・ソーサリアン』。ゲームに挿入されている59曲すべてを収録した、オリジナルサントラバージョンだ。そしてもう1枚、『ソーサリアン～スーパー・アレンジ・バージョン』も発売される。こちらは13曲をピックアップし、より演奏に凝ったアレンジバージョンだ。この2枚は、4月21日に発売される。

もうひとつ、ポリスターレコードから発売されるのは、ポリスター　データMシリーズ第1弾『ソーサリアン』だ。こちらは全59曲を取り上げてアレンジし、組曲としてまとめたもの。このレコードの発売は4月25日だ。

⬆ソーサリアンに用意された職業は、60種類。

お問い合わせは、キングレコード☎03-945-2114、ポリスターレコード☎03-406-8161までどうぞ。

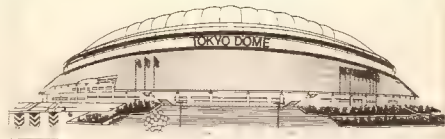
業界をリードする､世紀のスーパーイベントなのだ!

SHARP夢のスーパースターサッカー

あこがれのX68000を開発し、16ビットパソコンのホビーシーンをリードしているシャープさんは、昭和67年に創業80周年を迎えるそうな。それを記念して今年から5年の間、豪華なビッグイベントを開催していくんだって。

⬆'74年に引退したペレは現在47歳。

その第一弾がこれ、"夢のスーパースターサッカー"だ。かつて"サッカーの神様"の異名をとったブラジルのペレをはじめ、世界の有名選手が来日する。このペレが率いる世界オールスターズに、釜本率いる日本オールスターズが挑戦するのだ。ペレのオーバーヘッドキックに釜本のロケットシュート、おまけにキャプテン翼のスカイラブシュート(!?)などの大技も登場するかもね。サッカーファンにはこたえられない試合になりそうだ。

場所は、東京は後楽園に誕生した話題のビッグエッグ。日本初のドーム球場は、武道館の約13倍の広さと理想的な空調施設を持ち、快適なサッカー空間を作り出してくれるぞ。日時は4月22日(金)、午後7時よりキックオフだ。

⬆ビッグエッグの外観。収容人員は50,000人だ。野球以外にも各種スポーツ、コンサートなどが行なわれる。

詳しいお問い合わせは、シャープ(株)☎03-260-1161までどうぞ。

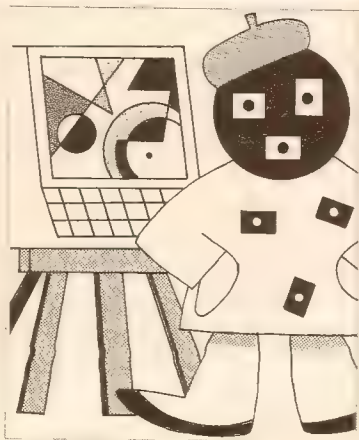
ぱたぱた君で鍛えたアートセンスでチャレンジしよう!

NECパソコンアート大賞作品募集

コンピュータグラフィックにアニメーション、そしてコンピュータミュージック。パソコンでアートするにもいろんな分野がありますが、NECのPC-8801かPC-9801でアートしている作品なら、いかなるものでも大歓迎ですよ、というコンクールが開かれる。それがこのパソコンアート展だ。

このコンクール、自分でプログラミングした作品はもとより、『アートマスター』や"Z'S STAFF"、さらには『ファンタビジョン』など、市販ソフトで作った作品も対象になる。ログイン読者たるもの、日頃培った感性を発揮して、応募してみてはいかがかな。

今回のテーマは"夢"。このテーマから連想される作品なら、どんなものでもいいのだ。優秀な作品には、大賞の3万円を始め、賞金が贈られる。応募期限は5月31日（消印有効）だ。

応募方法は、パソコンアート大賞事務局、☎03-584-7068までどうぞ。

身も心も温まるお食事&お飲み物は、化学反応で温まる!?

食べ物や飲み物を温める、というと普通なら電子レンジやお鍋を使うことを思い浮かべるよね。ところが、そういった調理器具を一切使わずに、内部から温まってしまうという飲食物があるのを知っているかな?

それは発熱食品といって、最近、流行っているらしいのだ。流行りものには敏感な我らスタッフは、さっそく、現在売られている発熱食品を買い集めに走った。ところが思うように集まらない。大手デパートをまわってみたが、店員の中には発熱食品の存在すら知らない人もいて、結局集まったのは右上にあるくらいのもの。

品ぞろえの点では、デパートよりもコンビニエンスストアのほうが上。便利な即席食品を買い求めるのなら便利(コンビニ)なお店(エンスストア)で、とゆーことかしらん。

今、出ている主な発熱食品は、日本酒、ふかひれ酒(冬場しかない)、お弁当のパック、レトルト食品。実際にはお目にかかれなかったが、シュウマイや駅弁などもあるようだ。

発熱食品の調理法(!)は、大きく分けると2方式ある。下の写真にあるように、ピンを刺す方式とひもをひっぱる方式だ。集めてきた商品の中では、ひも式が多かったようで、ピン式は日本酒ぐらいだった。ピン式は、たとえば〝燗番娘〟の場合、まずピンを奥まで刺し込む。そしてすぐ抜き、フタをしてひっくり返す。それに反してひも式は、

⬆左うしろから、〝めしの本〟(各780円)Ⓐ、右横にいって、〝ビーフカレー〟(300円)Ⓑ、〝クリームシチュー〟(300円) Ⓑ、〝牛どんの具〟(330円) Ⓑ、手前左から、〝燗番娘〟(350円)Ⓒ、〝ホットカップぬくぬく〟(260円)Ⓓ、〝力士のふぐひれ酒〟(380円)Ⓔ、〝ふぐのひれ酒〟(380円)Ⓕ、〝だんだんあつあつコーヒー〟(250円)Ⓖ、〝NOVA〟(300円)Ⓗ、手前真ん中のお弁当(パッケージのみ)が、〝愛妻弁当〟(150円)Ⓘ、右端の上が〝いきなりおでんだよ〟(550円)Ⓙ、その下が〝煮もつっこ〟(550円)Ⓙ。なお、各発売元と電話番号をうしろのほうに掲載したので、アルファベットと照らし合わせてくださいな。

水平に置いてただ力いっぱいひっこぬくだけ。ひものほうが簡単といえば簡単だ。ピンとひもとどういう違いがあるのだろう。気になってしまったので、ちょいとメーカーに聞いてみることにしよう。

発熱食品の第1号は、先ほど出た富久娘酒造の〝燗番娘〟。この会社に聞いてみようっと。あの、ピン方式を採用した理由は何なんですか?

「ひもだと過去にも問題がありまして、途中できれたりすることがあるんです。コストも高くなりますしね。ピンなら確実だということでピンにしました」とのこと。それなら、〝だんだんあつあつコーヒー(以下コーヒーと略)〟に、ひもを使用している味の素ゼネラルフーヅのほうにもインタビュー。

「ひものほうが使いやすいので採用しました」なるほど。使いやすさをとるか、確実性をとるか、言い替えれば操作性か機能性かってとこね。

ところで、どうしてピンを刺したりひもをひっぱるだけで、発熱するのか知りたいと思わない? 思うだろう、不思議だよ、やっぱり。

じつは、しくみはごく簡単。容器の一部に、生石灰と水袋が入っていて、その水袋を破ることによって生石灰と水が混ざり合い、化学反応を起こして発熱するのだ。2つの調理方式といっても、ピンを刺して穴を開けるか、ヒモをひっぱってテープをはがすかの違いがあるだけ。なあんだ、と思っちゃうけど、こういう化学反応を利用して商品にしてしまうという発想ってスゴイと思うなぁ、うん。

お弁当のパックもアイデア商品だ。このパックを買ってきて、そこにごはんやおかずを入れてお弁当を作り、食べるときに温める。今までにも保温ランチボックスなるものがあったけど、それだとお弁当全体が温まってしまった。サラダや果物までがホカホカになってしまうのだ。このパックは2重構造で、ちょうどごはんとおかずの部分だけ発熱するようになっている。よく考えられているのだ。

でも、どのくらいまで温まるんだろう。よし、実験してみよう。2方式の

⬇ピン式の〝燗番娘〟は、ピンを刺し込む都合上、発熱部分を上にしているだけ。ピンを抜いてフタをしたらひっくり返そう。ヒモの場合は下に発熱部分があるからそのままでいい。

ホットな食品たちに礼! 初春爛漫! 自家発熱食品

代表選手は、〝燗番娘〟と〝コーヒー〟だ。まず〝燗番娘〟。説明書には3～5分が飲みごろと書いてある。実験開始直後の温度は24度。1分後には、すでに50度に達し、3分後には63度まで上昇した。飲みごろかなとも思ったが、5分まで待ってみた。でもそれほど上がらず、66度どまり。

次は〝コーヒー〟だ。こちらは約5分と書いてある。実験直後は同じく24度。1分後43度、3分後63度、5分後68度という結果だった。

両方とも飲みごろ温度は、最初の温度プラス40度くらいに設定されているので、どちらも看板に偽りなし。問題は、はたしてその温度でおいしいと感じるかどうか。で、近くにいた人たちに味見してもらった。こういう時だけはみんな協力的なんだから。日本酒は、ちょっとぬるいという意見が多かったが、ちょうどいいという人もいたので、これは好みの問題かもしれない。コーヒーのほうは、全員意見が一致しておいしいと思えると解答。飲みごろ温度に関しては両方とも合格点だ。

➡実験直後から1分たつ間に急上昇する。温度を計るために、上ブタをはずしたままにしておいたので、実際はもう少し高い温度になったかもしれない。早く飲みたいよお。

⬆発熱してから約5分で飲みごろになる。5分後にこのコーヒーの缶を持とうとしたら、熱くてずっと持っていられなかった。けっこう高温になるようだ。

ただ不評だったのは、見た目より量がすくなく値段が高いこと。高いといっても数百円。それよりも、私はこのアイデアを買うな。今後も発熱食品の種類は増えていくと思う。これからどんな商品がでてくるか楽しみだね。

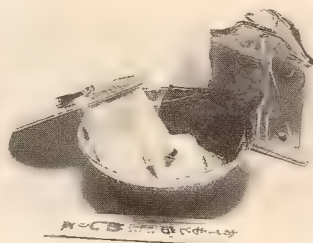
最後にひと言、説明書はよく読むこと。逆さまにするのを忘れて、ボン！という音とともにフタが飛んだということが実際にあった。たかが化学反応、されど化学反応なのだ!!

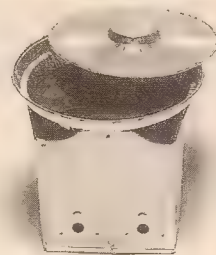
発売元

Ⓐ旭セラミックエンヂニアズ ………☎05615-4-7587
Ⓑヤマモリ食品工業…………☎0598-52-1131
Ⓒ富久娘酒造 ………………☎078-881-2981
Ⓓ大関酒造…………………☎0798-32-2111
Ⓔ釜屋 ……………………☎0480-73-1234
Ⓕ白龍酒造…………………☎0250-62-2222
Ⓖ味の素ゼネラルフーヅ ……☎03-358-3016
Ⓗアサヒビール ……………☎03-567-5111
Ⓘなにわや本舗 ……………☎078-413-1151
Ⓙ日本米食…………………☎0278-22-5980

固形燃料式即席食品もお試しあれ

自分からは発熱しないけど、手間いらずの即席食品を紹介しよう。パッケージはまるで百科辞典。それもそのはず、この製品は〝食べる百科辞典(あじの本(もと))〟というのだ。名前がちょっとしゃれてるでしょ。メニューは五目、とり、しいたけ、朝食など。中には調理済みのお米と具、固形燃料や、ちゃあんとおはしやマッチまで入っている。

実際に試食してみたが、これがなかなかおいしい。ようするに即席炊き込みごはんだ。お米もとがなくていいし、具も切らなくていい。固形燃料だから、炊き時間も気にせずにすむ。本来はアウトドア用品だけど、家庭で食べるのもオシャレ。そのほかに、おでんやもつ煮なんかもあったりして、どんどんものぐさ人間になっちゃいそう。これさえあれば、電気、ガスを止められたって大丈夫……ン？

⬆百科辞典のような箱の中身はコレ。アルミのお鍋の中にコンパクトに詰まっているのだ。

⬆ビニールの中に入っているピンク色したのが燃料だ。ビニール袋ごと燃やしてしまう。

⬆風よけのおおいは、コンロの役割も果たす。燃料が燃えた後、10分むらしてできあがり。

Hardware Review

パソコンとビデオのインターフェイス。映像検索ならこれだ

パソコン対応S-VHSビデオ

エアチェックしたビデオテープをたくさん持っているキミ！「あの映画の、あのシーンをもう一度見たい。うむ、繰り返し繰り返し見たい」な一んて思ったことはないかな。それには、一瞬にして任意のシーンの検索ができるビデオデッキなんかがあると、大助かりなんだよね。

実は、以前からC&Bとシャープのダブルブランドで、パソコンビデオなるものが販売されているのだ。でもって、このたびバージョンアップ版のCom・ViⅡ（コンビⅡ）の登場となったので、めでたく紹介の運びとあいなったわけね。

このビデオデッキは、パソコンとの連動でビデオテープにアドレスを書き込み、映像のランダム検索やパソコンデータとのリンクができるのだ。これならビデオ編集や映像のデータベースを作るときにとても重宝する。

もちろん基本性能のほうにも抜かりはない。S-VHS方式を採用し、ステレオ、2カ国語放送にも対応だ。

⬇CVC回路とRS-232C端子で32ビットからMSXまですべてのパソコンと連動が可能。サイズは幅430ミリ×奥行き348ミリ×厚さ99ミリ。お問い合わせは、㈱C&B☎03-837-2661までどうぞ。

いつでもどこでもカラフルに、キミのセンスが生きるコピーマシン

ハンディー転写マシン

やっぱり、コピーだね。著作権なんか関係なし、レンタル屋大歓迎。あれ、これはコピー違いか。じゃあ、上司に付け届けして……そりゃ、コビだ。そうじゃなく、ここでのテーマは複写のコピー。手紙やポスターを何枚もコピーして、人に送るんだよ。自分のサインなんか入れちゃって、見ず知らずの人に配るっていうのもいいよね。きっと友だちも増えるぞ。

そんなコピー好きのキミに送る、一大センセーショナルコピーマシンが、富士ゼロックスから発売されたハンディー転写マシン〝写楽〟。〝ハンディー〟にしては大きいけど、機能充実、どこにでもコピーできるおベンリマシンなのだ。さらに、カセットを取り換えるだけで18種類の色が使える。ただしモノトーンのみ。だから、ぐちゃぐちゃに色を混ぜて、ボディーペインティング。ウヒヒのヒ！ なんて無茶かぁ。

水平な机の上で、行儀よくきちんと正座して、1枚コピーしては、ホホッと微笑む。これが、ハンディーコピー〝写楽〟の由緒正しき使い方、ね……？

⬅毎秒44ミリで読み込み、毎秒20ミリでプリントする〝写楽〟(54,800円)。ボディーカラーはブラック、ブルー、ホワイトの3色がある。サイズは幅191ミリ×高さ140ミリ×奥行き57ミリ。お問い合わせは㈱富士ゼロックス☎03-585-6792まで。

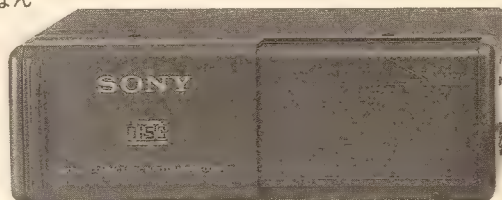
CD10枚分の旋律が、カーライフと彼女のハートを結ぶ

オートチェンジ方式CDプレイヤー

今日は彼女とドライブだよーん。とっておきの音楽をカセットテープに入れる。さあ、準備万端うまくいけばイッヒッ……。なーんて、うまくいくかなあ。いざテープをかけてみるとノイズばかり、いよいよムードが盛り上がった時に、突然音がブチン！ なんちゃってね!! これじゃ何もかもが台なしだし、これがもとで悲しいお別れなんてことも……。

そんなことになるのならカセットなんかやめて音質重視のCDプレイヤーに変えちゃおう。さらに何枚もの連続演奏ができたら、チャンスを逸するボケもなくなる。このニーズに応えてくれるのが、ソニーのオートチェンジャー方式CDプレイヤーだ。CD10枚の連続演奏が可能だし、ボタンひとつでディスク交換もできてしまう。もしや車の振動が音に影響するのでは？ とう心配も不要。EPDMダンパーがちゃんと振動を吸収してくれるのだ。さらに縦横どちらにでも取り付けられるので、車内のスペースも有効に使えるってなもんだ。

ついでに同じシリーズのFM/AMステレオカセットデッキを買えば、CDを自由自在にコントロールできるのだ。

⬇本体の型名はCDX-A20(89,800円)。右は、これをコントロールするチューナー付きカセットカーステレオXR-750(79,800円)。お問い合わせは、㈱ソニー☎03-448-3311までどうぞ。

Good Morning!　さわやかな朝を呼ぶ女性のための電話よ　目覚まし機能付き電話

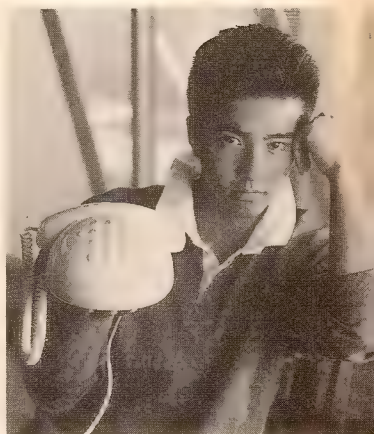
「原稿地獄はヤダよん」と、編集チョの目をゴマカして、逃げこんだのは彼女の部屋。あれ、ぬいぐるみの中にひとつだけ変なヤツがいる。つついても、かじっても、何も言わないじゃないか。「リリーン」あれ! 何か言った。

彼女は、笑いながら受話器を取った。これ、電話？ そう、電話。女の子の部屋によく似合う、富士通テレフォン〝Goomog〞(グーモグ)。

「もしもし」「……」「もしもしぃ」「……」Goomogは、こんないたずら電話を防ぐこともできる。ボタンをポンと押すと、「いい加減にしろっ!」と男の声で撃退してくれるのだ。便利な機能はまだある。朝寝坊の女の子にはおはようコール機能。これは私にとってもありがたい。編集者って朝寝坊だからね。そのほか、電話の保留中にはハートランプが付いたり、とってもお利口さん。

このグッドな商品のイメージキャラクターには、人気モデルの風間トオルが起用されている。熱狂的なファンには、なかなかの朗報だ。よかったね。

あ〜あ、編集チョに電話入れなくちゃ。あー、ヤダヤダ、ヤダったらヤダ。

➡まんまるボディーにまんまるボタン。カラーは、かわいらしいピンク・グリーン・ホワイトのパール色がそろっている。価格は17,800円。お問い合わせは、富士通☎03-216-3211(代表)までどうぞ。

電気屋さんも、ガス屋さんも、みーんな端末を持って検針します!　ハンディーターミナル

上に掲載した風間トオル君の富士通さんから、こーんな新製品も発売されたぞ。珍しく業務用マシンを紹介だ。

⬅プログラムにより、自由に設定できる5コの〝ソフトキー〞で操作性の向上を狙い、最高512KBのメモリカードで、プログラムメンテナンスをサポートする。お問い合わせは富士通㈱☎03-216-3211。

この16ビットCPU搭載のハンディーターミナルFACOM3791は、パソコンやオフコン、POSなどと接続が可能。プログラム開発やオンラインが簡単に展開できるよう設計されているのだ。店舗での補充発注、ルートセールス、金融業での渉外支援、電気・ガス・水道の検針業務などなど、今後ますます本格化する、さまざまな業種のVAN端末(付加価値通信網の端末)として大いに活用したいね。

端末の機能を誰もが使いこなせるようにと、親心的な配慮が小さなボディーにギッシリつまっている点も、ハンディーターミナルの特徴だ。

液晶ディスプレイは24桁×7行の大型で、バックライト機能により暗い場所での確認もOK。また、JIS第1水準漢字をサポートし、日本語によるディスプレイ表示とプリンタ印字をフォローしている。

そして肝心要(かなめ)のメモリ容量は、端末としては最大の768KBのRAMを採用! 現場での大量なデータ収集にもへこたれないリトルジャイアントの登場だ。

画質、機動力、デザインの3本柱がそろった液晶カラーTVだよ　高画質液晶カラーTV

「恋人は身長175センチ以上じゃなきゃいやよ」といった偏見的大型志向が強まるこの現代、ありとあらゆるモノが小型化していくけれど、その最たるものがテレビ。そのテレビ君がとうとうここまで来ちゃいましたよー。本当にすごいねー、日本っていう国は。

この賢いテレビとはエプソンのテレビアンET-304(42,800円)。小型テレビなんてどれも変わらないよ、みたいな考えの人がいるかもしれないけれど、こいつはひと味違うんだよね。

エプソン独自の実装技術とアンテナを裏面中央に配置する新構造で本体が極力コンパクトにまとめられ、画質面においては、2.6インチ画面に70,400個もの液晶画素を配列。操作面においても、片手操作ができるようにボタン類を右側に配置。さらにはAV入力端子、外部アンテナ端子なんかもついちゃって、広範囲にわたって使用OKなのよ。

こんな使い易いテレビ、今どきそうそうあるもんじゃござんせん。さぁ、今すぐこのテレビを買って、パーソナルライフを楽しみましょうぜ!

⬅いくら小さくても、やっぱりテレビなんだから画質が悪くちゃ困るよね。その点、テレビアンは他の製品と比べて群を抜いている。この製品へのお問い合わせはセイコーエプソン㈱☎0266-52-3133まで。

Books

どんなに変人と呼ばれようと、これを読めば安心？

エキセントリック・ピープル　キャサリン・コーフィールド

私はネコを13匹かったことがある。その中でもお気に入りのヤツがある日、3匹の赤ちゃんを産んだ。チューチューおいしそうにオッパイを吸うベビーたち……。私はそのとき何を思ったか、そのオッパイを飲みたくなってしまった！　で実行しちゃったんだよね（念のためにいっておきますが、直接ではなく、搾乳してからです）。

後日このことを友人に話したら、とたん変人あつかいされてしまった。傷つく私の純粋な心……。

というような体験を持つ私にとって、〝変人〟とレッテルをはられた人に対して、妙に心惹かれるものがある。だからこの本に手がのびてしまったのも当然のなりゆきだったのだ。

それにしてもスゴい人がいるもんだ。なんでもかんでも緑にしてしまう、恐怖の緑男。大金持ちにもかかわらず、猫の残したミルクを来客に平気であげちゃう途方もないケチおばさん。2,000人を収容できる舞踏室を持っていながら、誰ひとりとして招待したことのない公爵など、その変人ぶりは猫のオッパイを飲む比じゃない。

もし、自分が人より変わっているといわれ、うしろ指をさされているアナタ、そんなアナタがこの本を読むと、ホッと安心しちゃうよ、きっと。

➡イギリスのフリーのジャーナリストである著者が、ロンドン図書館と英国国教会に通いつめて調べた変人78人を収録。文藝春秋社、1,200円。

「おとうさんになりたいなぁ」と、女の私も切望します

パパ・ユアクレイジー　W・サローヤン

先日、深夜の映画劇場で『アラバマ物語』という作品を観ていた私は、〝おとうさん〟になりたくなった（ちなみに私めは女です）。

子供たちを世間の醜いしがらみから守ってあげるおとうさん。他人の心の痛みがわかるということの大切さを身をもって知らしめてくれるおとうさん。人生の素晴らしさを教えてくれるおとうさん。おかあさんでもできるかもしれないけど、やっぱりおとうさんがいい。私は、おとうさんになりたい！

そんな不可能なことを夢みる私は、本書を読んでますます〝おとうさん〟になりたくなった。

この本に登場するおとうさんは、子供を人格を持ったひとりの人間としてあつかい、対等に会話をしている。おしきせの価値観ではなく、個人の価値観を子供に芽ばえさせるきっかけを作っている。これは学校では決して教えてくれない大切なことだ。もちろん、人生の素晴らしさを説いてくれる。

これは、おかあさんでは難しい。おかあさんは愛情表現を感情だけでやってしまいそうだから。おかあさんは、〝自分の子供意識〟が強くて、客観的でクールな考えができそうにないから。

だから、やっぱり私はおとうさんになって、子供を見守ってあげたい。

➡訳者は、「マルサの女」シリーズの監督で有名な伊丹十三。海辺の家に住む父親と10歳の息子の、深い愛情が伝わってくる。新潮社、280円。

コンテストの締め切り前だったらよかったのにぃ

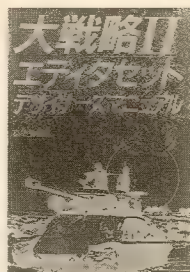
大戦略IIエディタセットデザイナーズマニュアル　高橋秀樹

つい先日、ログイン主催の〝大戦略IIエディタセットコンテスト〟の締め切りを迎えたかと思えば、巷では『大戦略IIエディタセットデザイナーズマニュアル』なるものが発売されていたのだ。

この本は、エディタセットをより有効に使うための手法とアイデアを読者に提供している。従来の大戦略シリーズには用意されていなかった歴史的に有名な戦いや、SF志向のゲームなど、収録してある内容は、どれも大戦略IIのイメージを大きく塗り替えるものばかり。とくに、1941年から1943年にかけて繰り広げられた、ドイツ軍の北アフリカ侵攻をシミュレートする〝北アフリカキャンペーン〟は秀逸だ。イギリス軍とドイツ軍の手に汗握る大戦車戦が、ゲームのメインとされているのだから！

そのほか、日本史でおなじみの関ヶ原の合戦、テレビでおなじみのスター・トレック（風としておこう）をシミュレートするものも掲載されている。おまけに、これらのオリジナルゲームを実際にプレイしてみたいという人のために、ディスクの市販サービスも実施中だ。まさに、至れり尽くせりね。

エディタセット使用上の基礎はもちろんのこと、オリジナルゲームのシナリオ構築から最終的なバランス取りまで、手取り足取りの指導書であるわけ。

ああ、これで当分また、大戦略三昧の日々が続いてしまいそう。

➡大戦略IIエディタセットを使ってのオリジナルゲーム作りをフォローしてくれるのだ。出来のいい参考書といえる。新紀元社、1,500円。

たった１杯のブラックコーヒーで気分はハードボイルドだぜ

ミステリ亭の献立帖　東理夫

ひと昔前のグルメといえば、フランス料理や中華料理にうんちくをたれる人たちのことをさしていた。ところが、今や天丼やお好み焼きにまでアーダコーダいいだす時代になってしまった。世の中平和って証拠なんでしょうナ。

で、当然のごとく出てくる〝グルメ書〟なんだけど、その中でも大いに楽しめる本がこれ。ミステリー小説に登場する料理を作り方付きで紹介しているのだ。だからおうちですぐ実行できる。ということは、私のようにノリやすい人間は、ソク、ハードボイルドの主人公になれるってわけ。

私はさっそくコーヒーを試してみた(いちばん簡単だったからね)。と、どうだろう、いつもと同じように入れているにもかかわらず、ウマイ。

でも、本当に試してみたいのはTVディナーってやつ。この本では〝孤独の弁当〟と呼ばれて寂しい感じが漂っているけど、とっても楽しそうなの。アルミホイルの型押しの皿のへこみに、肉や野菜がのっかってて、そのままオーブンに入れるとできあがり。

決してウマそうではないけど、おもちゃ感覚で楽しめそう。日本のカップメンじゃ、もちろんハードボイルドできないし、遊べないもんね。

➡ミステリー小説の中に登場する、なに気ない料理と作り方から、おいしい食べ方までを載せている、ちょっと不思議な本だ。晶文社、1,400円。

アドベンチャーゲームやRPGを意識したコミックだ

チョコレートパニック４　藤原カムイ

IIIが発売されて、いまやみんなが知っている『ドラクエ』。もちろんいろんな分野に大きな影響を与えた。

たとえばこのコミックス。相変わらずのチョコレートのパッケージ（今回はブラックチョコ）だが、その扉絵は、もろ『ドラクエ』なのだ。物語だって、ほとんどがRPGのノリ。まんまゲーム世界なのだ。６等身の王子さま、そして８頭恐竜、カエルモンスターなどが登場し、チンボ、チョンボ、マンボのあぶないトリオがむかえ撃つ。

いや、それにしてもスゴイですね。ひと昔前のマンガといえばそのストーリー展開で子供たちを楽しませていたのに、いまのコミックスは（その定着した〝コミックス〟という呼び名にふさわしく）モダン〟なのだ。

絵もシャープでお上手だし、内容だってかなり高度。この〝チョコパ〟だって、もちろんそれなりに楽しめちゃうんだけれど、コンピュータゲームとか、映画(『レイダース/失なわれたアーク』や『トロン』のパロディーが登場している)を知っていると、100倍堪能できるってわけなのである。

コミックスを人より楽しむためにも知識が必要な時代。みんないろんなアンテナはりめぐらして、時代の流れに遅れないようにしなきゃ、ね！

⬆ご覧のように、まるでチョコレートのようなカバー。内容はというと、全編イマジネーションにあふれているのだ。双葉社、730円。

なんじゃこりゃあ、の世界が広がる抱腹絶倒短編集

九百人のお祖母さん　R・A・ラファティ

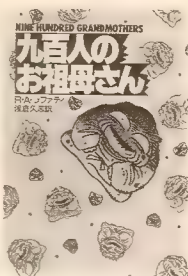
SFというのは、ある意味でおとぎ話だ。空飛ぶじゅうたんがタイムマシンになったようなもの。だから楽しみたいし、ワクワクドキドキしたいし、大笑いしたい——。

てなことを考えているアナタ。そんなアナタにぜひおすすめしたいのがこのヘンなSF短編集。ちょこんとすわったニタニタ笑いのばあちゃんイラストのカバーを見るだけで、そのヘンテコさがわかるでしょ？（ちなみに私は、このイラストが本短編集のすべてを語っているように思えて仕方ないのだ)

それにタイトルもなんだかヘン。SFにばあちゃんがでてくることからしてヘン。でも、しっかり登場するんだなぁ、これが。それもワンサカね。

ある不死の種族が住む惑星にやって来た特殊様相調査員が、その生命の起源を知ろうと、生きつづけるばあさまに問いかける、というお話。

おなかかかえて笑っちゃったのが、このばあさまたちが地下の洞窟に並んですわっているところ。年をとればとるほど小さくなり、起源を知る究極のばあさまはミツバチより小粒で、こいつがコロコロよく笑うんだ。まるでカバーのイラストじゃないかい、と私はまたまた大笑い。

もちろん、ほかの作品もみんなユニーク。SF作品としてのアイデアもさることながら、〝ばあさま〟並に笑えるよ。本当、おススメの１冊なのだ。

➡とにかく笑える短編が全部で21。表題作だけでも読んでほしい。楽しくなれることウケアイ、なのだ。カバーも最高！早川書房、660円。

なにも"裸"になって聴く必要はありませんけどね

NAKED
トーキング・ヘッズ

話題の映画『ラストエンペラー』の音楽を坂本龍一などと一緒に作ったり、その前は映画『トゥルー・ストーリー』を自ら監督したりと、トーキング・ヘッズというと、どうもデビッド・バーンばかりが目立つ。それはそれでよい。だが、やはり本業である4人グループのバンド活動で話題を提供していただきたい、と思っていた矢先、ニューアルバム"NAKED"がリリースされた。

A-① "ブラインド" はR&B。曲が進むにつれて、中南米の香りが漂ってくる。ドロ臭くてファンキーな音にエスニックのエッセンスを加えた演奏は相変わらず楽しい。が、以前とどこかが違う。演奏にしても録音にしてもとてもシンプルなのが、トーキング・ヘッズの特徴で、それが独特な雰囲気を作り出していた。それが今回は、ちょっと厚いサウンドなのだ。A-①でいきなりブラスが威勢よく聴こえてきたのにはビックリ。ボーカルのエコーも、いつもと比べると深めかなという感じだ。

でも、あくまでも"ちょっと"だけだからご安心を。洗練された今風のサウンドなんて、トーキング・ヘッズには似合わないもんね。ハードロックにもコンピュータやサンプラーを使うご時勢に、彼らのサウンドは貴重だ。

東芝EMI
RP28-5603
2,800円

テクノポップ、ステップ、ジャンプで10年たった!?

ザ・ドリーミング
O.M.D.

ログインがO.M.D.にインタビューしたのは、もう3年以上前のことだ。その頃はまだそんなにビッグじゃなかったが、"イフ・ユー・リーヴ"の大ヒットでポップス界のスターにのし上がった。『ザ・ドリーミング』は、テクノポップでスタートした彼らの初のベストアルバム。"エレクトリシティ"に始まって"エノラ・ゲイの悲劇"、"イフ・ユー・リーヴ"に至るO.M.D.の10年間の軌跡だ。あるいはテクノポップの歴史、と言ってもいい。アナログシンセからデジタルシンセ、サンプリングマシンと、サウンドの移り変わるのが手に取るようにわかるのも楽しかったりする。ベスト盤もたまには聴いてみるもんですね。

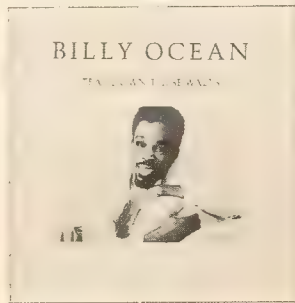
ヴァージン・ジャパン
VJL-28007
2,800円

ブラコンの雄ビリーの新譜は、超ファンキー

TEAR DOWN THESE WALLS
ビリー・オーシャン

現代風のブラック・コンテンポラリー的な、シブいノドを聴かせる、ビリー・オーシャンの新譜。

B-⑤ "HERE'S TO YOU" やA-④ "THE COLOUR OF LOVE"は、彼お得意のバラード曲。"THERE'LL BE SAD SONGS～" が大ヒットしたことを考えると、これらの曲も、チャート・インする可能性は大なのだ。

もちろん、彼の持ち味は、バラードだけに発揮されているわけじゃない。このLPの大半は、リズムのきいたファンキーな曲で占められているのだ。知らずに肩でリズムを取ってしまうようなノリのいい曲にも彼のボーカルはしっかりはまっている。ビリーの魅力再発見。

アルファレコード
ALI-28100
2,800円

久びさに骨のあるヘビメタバンドの登場だ

エクソダス～栄光への挑戦
エクソダス

原題、"Plesures Of The Fresh"が、なぜ『栄光への挑戦』となるのかはわからないが、とにかく、エクソダスの日本でのデビューアルバムなのだ。

エクソダスは、'81年に結成されたヘビイメタル・バンド。確かな実力を持ちながら、あまりチャンスに恵まれてるとは言い難かった彼らだが、今回米国においてこの『栄光～』が、TOP100にチャートイン。ようやく、その名を知らしめるときが来た。

その音は、アイアン・メイデンにも通ずる、純然たるヘビィメタル。他のヤワなバンドを寄せつけない、迫力に満ちたものだ。まさに栄光への挑戦状になりうる出来栄え。期待度は大。

CBSソニー
28AP5042
2,800円

ツェッペリンが再結成と錯覚するのは自由です

NOW AND ZEN
ロバート・プラント

いけないと思いながら、ついついギターの音に耳を傾けてしまった。ロバート・プラント、3年ぶりのアルバム〝NOW AND ZEN〟である。〝now and then〟に禅をひっかけたのかどうかは知らないが、このアルバムにはあのジミー・ペイジが参加している。それも全10曲で、バッキング、ソロにかかわらずガンガン弾きまくってるのだ。P(ポール)・ロジャースらと結成したザ・ファームが不発に終わってしまっただけに、J(ジミー)・ペイジの健在ぶりを証明するこのLPは嬉しい。目頭が熱くなるほど嬉しい。

いけない、これはR(ロバート)・プラントのレコードだったっけ。けど、ツェッペリンと言えばねえ。本人もきっとそのへん、プレッシャーを感じてるんじゃないか。歌唱力のある人だから、曲によって歌い方は変えている。ところが、一番しっくり聴けるのは、例の高音でシャウトするツェッペリン時代の歌い方だ。もっとも、先入観の塊みたいな聴き方をしているせいかもしれいないけど。

A-③〝トール・クール・ワン〟のエンディングに、ツェッペリンの代表曲のギターのリフがポンポンと入っているのは茶目っ気かもしれないが、モノはついでにみんなの幸せのため、ツェッペリン再結成してはいかがかしらん。

ワーナー・パイオニア
P-13636
2,800円

トーキング・ヘッズの¼ J.ハリスンのソロLP!

CASUAL GODS
ジェリー・ハリスン

なにもトーキング・ヘッズの新譜と同時期にリリースしなくてもよさそうなもんですが、とにかく同バンドのギター&キーボード・プレーヤーのジェリー・ハリスンのソロアルバムが出た。1981年にリリースされた『赤と黒』以来、7年振りの久びさの作品だ。

内容的には、ちょっと昔のトーキング・ヘッズ的な音色やリズムを、よりジェリー・ハリスン的に再構成した感じで、『リメイン・イン・ライト』のあたりをもう一度やってほしいと思ってる人にはいいかもしれない。トーキング・ヘッズは、デビッド・バーンの個性だけで成り立ってるわけでないことがよくわかる。4人とも才能あるわけね。

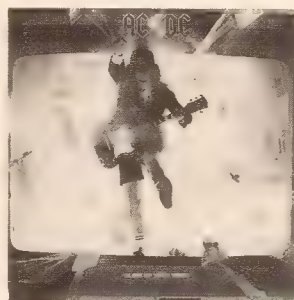
日本フォノグラム
32PD-449
2,800円

ハードロックの王者復活 交流、直流の音がうねる

BLOW UP YOUR VIDEO
AC/DC

ボン・ジョヴィ、モトリー・クルー、シンデレラと、今をときめくハードロックバンドの原点ともいえる存在が、このAC/DCなのだ。

'74年のグループ結成以来『バック・イン・ブラック』に代表されるビッグセールスLPを発表してきた彼らだが、途中、メンバーの死などをきっかけに、その勢いは多少パワーダウンしたかに見えた。しかし、最近ハードロックが再び注目されだし、ついに大御所AC/DCの復活とあいなったのである。

シンプルな構成のLPではあるが、昔どおりの電流ショック的な激しいロック魂の健在にホッとひと安心。半ズボン姿で跳ね回る彼(アンガス)の姿が目に浮かぶ。

ワーナー・パイオニア
P-13634
2,800円

元ミス・ジョージアを含む才色兼備のR&Rバンド

恋のためいき
ビッグ・トラブル

久びさの〝かわい娘ちゃん〟バンドの誕生なのだ。ビッグ・トラブルは、元ミス・ジョージアのボビーを中心に結成された、女の子だけのロックバンド。

ジャケット写真を見てもわかるように、みんなかなりの美貌の持ち主だ。だけど優れているのは容貌だけじゃない。彼女たちはL.A.における、500人の女性プロミュージシャンの中からオーディションで選ばれた、確かな腕を持つミュージシャンたちなのである。

これは、そんな彼女たちのデビューLPだ。プロデューサーはジョルジオ・モロダー。ファンキーでノリのいいサウンドが、耳を心地よく刺激する。容貌に劣らぬ実力の高さがうかがえる出来。

EPICソニー
28・6P-5012
2,800円

監督の手腕が冴えた、映像美あふれる恋愛刑事ドラマ

誰かに見られてる

コロムビア映画作品
コロムビア映画配給
3月下旬より公開中

私の'87年の洋画ベスト1は、リドリー・スコット監督の『レジェンド/光と闇の伝説』だった。ストーリーはともかく（物語はホントたいしたことないのね）、その映像のすばらしさは、涙が出るほど美しく、私は我を忘れて映画の世界に酔いしれたのだ。

そして'88年。今年の私のベスト1は、はやくも決まってしまった。同じくリドリー・スコット監督作品『誰かに見られてる』にほかならない。

階級意識が深く静かに息づくアメリカで、会うことはなかっただろう上流社会の独身女性と、妻子持ちのしがない刑事が出会い、恋におちる。

『レジェンド』と同じく、ストーリーはいたってシンプル。当世はやりの不倫もののラブサスペンスにすぎない。が、しかし、またもやスコットはこの単純な物語に魔法をかけて、素晴らしくゴージャスで、極めて美しい映画にしてしまったのだ。

その冒頭、スティングが歌うムーディーな"Someone to Watch Over me"（これが原題です）のメロディーにのせて、ニューヨークの夜景が映し出される。ネオンが宝石のように輝き、息をのむほど美しい。それは同監督のカルトSFムービー『ブレードランナー』のオープニングを連想させ、私は一気にスクリーンにのめり込んでしまった。

ふたりの出会いは殺人事件。犯人を目撃した女性クレア（ミミ・ロジャース）を、刑事のマイク（トム・ベレンジャー）が護衛することになったのだ。

このクレアのマンションがすばらしい。ひとりで暮らしているとは思えないほど広く、そのインテリアは凝りに凝っている。ここでも私は『ブレードランナー』に登場するブラッドベリアパートを思い出してしまった。そう、ドアのノブにいたるまで、すべて計算された美しさを放っているのだ。

クレアは社交界の華。それでも心はいつも淋しい。そんなときに殺人事件にまき込まれ、不安はつのるばかり。そんなクレアが、いつもそばにいて優しく笑いかけてくれるマイクと恋におちるのは当然といえば当然。マイクにしても世界のちがうこの美しい女性に憧れをいだくのも自然な気持ち。

スコットは、このふたりがお互いに惹かれてゆく過程を完璧ともいえる美しい映像を重ねながら追ってゆく。たとえば地下鉄のシーン。妻を愛しながらもクレアと結ばれ、悩むマイクが揺られている。しかし、このただの満員電車がスコットの魔術にかかると絵になってしまうのだ。私はのけぞった。例をあげていたらきりがないほど、すべてのシーンが美しい。どのショットを切り取ってもアートになる素晴らしさを持ち、2時間あまりのあいだ、私はその世界に酔いしれてしまった。

この同じ脚本をもとに、他の監督がメガホンを握っていたら、見た先から忘れてしまうような作品になっていただろう。それにしっかりと幅をもたせ、ラブサスペンスというありきたりのテーマを輝くばかりの映画に仕上げたのはスコットの手腕にほかならない。『エイリアン』で深宇宙の恐怖を見事な映像感覚で描き、『ブレードランナー』で暗い未来世界を創造し、『レジェンド』で究極のファンタジーワールドを具現化し、ここでは甘美でゴージャスな大人の愛の世界を見せつけたスコット。彼の作品を観るたびに、映画って映像だよナー、と思ってしまう私でした。

⬆大人の恋愛をみせてくれるクレアとマイク。不倫ってステキじゃない、なんてイケナイことを考えてしまうほど、ロマンチックなのだ。

⬆マイク役のトム・ベレンジャーは、昨年の大ヒット作『プラトーン』で、ホント嫌な軍人を演じていた。メイクをしない素顔は、ご覧のようにハンサム。銃を持ってもサマになる。

➡この人が監督のリドリー・スコット。今までの作品はすべて、とにかく映像が素晴らしいのです。

TV業界が舞台の、ちょっとシビアなコメディー映画
ブロードキャスト・ニュース

20世紀フォックス映画作品
20世紀フォックス映画配給
4月下旬公開予定

私はTVをめったに見ない。朝（というより昼）起きてTVをつけたことがないし、夜仕事が終わって帰ってくるともうTVはおしまいだったりする。

そんな生活サイクルの中で、よく見る番組がアメリカのCNNニュース（オンエアされてないとこもあるかもしれないけど……）だ。あちらのニュースはショーアップされているし、事件に対するキャスターのひとことも効果的でおもしろい。ヘンな出来事も登場して笑えることもしばしばだ。

そんなアメリカのニュース番組を制作しているTV局を舞台にしたのがこの作品。もちろん内幕ものとしても楽しめるのだが、それ以上にそこで展開する人間ドラマがおもしろい。

ジェーン（ホリー・ハンター）はすこぶる優秀なプロデューサー。頭の回転が速く、テキパキと仕事をこなしてゆく。その手腕は男も舌を巻くほどだ。アーロン（アルバート・ブルックス）はそんなジェーンと手を組むニュースライター兼レポーター。顔はマズいが頭はキレる。そしてもうひとりがトム（ウィリアム・ハート）。少々トロいがルックスとソフトムードでレポーターに昇進したラッキーな男。

➡ルックスのよさが幸いしてニュースキャスターに昇進したトム。扮するウィリアム・ハートは肩の力を抜いた自然な演技を披露。これでアカデミー賞もらっちゃっても、大いに納得です。

この３人を主人公に物語はコメディータッチで展開する。そう、俗にいう三角関係。恋なんかそっちのけで仕事に邁進するジェーンに、性格がまるっきり違うふたりの男が想いをよせる。これだけ書くとよくある話。しかし、いまいちばんホットな世界、TV局を舞台にしたことで、がぜんおもしろくなっているから、ぜひ注目してほしい。

TV局は１秒を争うところ。それがホッカホッカのネタをとどけるニュース局なら緊張度はますますアップ。映画はその戦場のような仕事場を再三登場させ、そこで働く３人の性格を浮き彫りにしてゆく。この過程が見事だ。

⬆➡ウィリアム・ハートはもちろん、アーロンとジェーン役のふたりも負けず劣らずの熱演だ。作品のできもよく、今年のアカデミー賞に多数の部門でノミネートされている。

文章もろくろく書けないのに、そのルックスだけでニュースキャスターになり、人気を得るトムの不思議な存在感。そんな彼に不安と矛盾を感じながらも惹かれてしまうジェーンの女ごころ。才能があるにもかかわらず、顔のマズさと多汗症（すごい汗っかきなの）で、憧れのニュースキャスターの道をたたれたアーロンのあせり。

ここでもうひとつのテーマともいえる、TV局の矛盾が登場する。実力よりもプラスアルファー。ニュースがショーアップされてきた昨今においては無視できない現象をもちゃんと押さえている、この姿勢がいい。監督・脚本をこなしたジェームズ・L・ブルックスのうまいところだ。

そして、結局ジェーンはトムの胸に飛びこめなかった。それは彼女の仕事に対するひたむきさがそうさせたのだ。

最後にあらわれるのが最大の恋仇、仕事。大好きな仕事で知りあった男女が最終的に立ち向かう問題がやっぱり仕事というのも、何やらいまっぽくて説得力がある。

ただの恋の三角関係ものが新鮮に見えるのも、ここいらへんの、いまを見る目がスルドく光っていたからなんだろう。しっかりおもしろいゾ！

文/渡辺麻紀

じーんせいらくありゃあ、らくあるさぁ!!

人生って楽しいことばかりじゃない。どこかの主題歌ではないけど、楽ありゃ苦もあるさ、といやになっちゃうことも多い。でも、気の持ち方ひとつで楽しくなることもあるわけ。で、今月ご紹介するのは、人生楽ばっかり、という気がしてくる、ノー天気なコメディー作品なのだ。

まずは、『ナショナル・ランプーンズ・ヨーロピアン・ヴァケーション』という長ったらしいタイトルの映画から。〝ブタさんクイズ〟なる視聴者参加クイズ番組で、ヨーロッパ旅行を獲得したグリズワルド一家。子供たちは、家族旅行なんて格好悪いというし、妻もふたりで行きましょ、なんていう。が、一家の主人たるクラークはそんなことおかまいなし。家族は一緒に旅行すべき、それがアメリカ人らしい家庭なんだと、無理やり出発してしまう。

ところが、泥棒にあうわ、乱闘を起こすわ、果ては誘拐事件に巻き込まれての大騒動！　子供たちも奥さんも、ウンザリ。だけど根っからノー天気なクラークさん、結局は大満足の旅行にしてしまうのだった。

う〜ん、どんな災難でも、やっぱり気の持ちようですなぁ。特に旅行先では、おのぼりさん的姿勢が何ごとも楽しめるコツなのだ。

で、2本目。こちらはノー天気の代名詞とまで呼ばれている(？)〝クレイジーキャッツ〟の作品だ。

そのうち何とかなるだろう、わかっちゃいるけどやめられない、など、人生を〝楽〟だけにしてしまうフレーズを流行させたクレイジーキャッツのSF映画なのだ。メンバーのひとりの谷啓が、宇宙人となって主役を演じている。

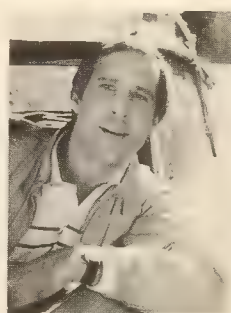
クレイジー＝植木等、というイメージがあるけど、谷啓も〝ガチョーン〟で頑張ってるのだ。確かにマジメすぎるとはいえ、根本的には〝そのうち何とかなるだろうさ〟的楽天主義なのは、植木等も谷啓もおんなじ。どんな目にあったって、最後には笑って、またいいこともあるさっていえるところがよいなぁ。ぜひ真似したい姿勢です。

あんまり長くない人生、悩んでばかりじゃもったいない。楽しくいきましょうや、皆さん。というわけで、何かの理由で落ち込んじゃってる人、ぜひこの2本を見て楽しくなってください。

ナショナル・ランプーンズ・ヨーロピアン・ヴァケーション

発売、販売元／ワーナーホームビデオ
時間／94分
価格／14、800円

⬆ドイツのお祭りで、踊っているのはよかったが……、この後乱闘を起こして命からがら逃げるハメに陥ったグリズワルド一家だった。

⬇このシーン、映画好きならわかると思うけど、有名な「サウンド・オブ・ミュージック」のパロディーなのだ。主人公クラークさんのヨーロッパへのあこがれをイメージしてる。平和だなぁ。

⬆主人公クラークを演じているのはチェビー・チェイス。一見マジメで実はほえほえ、という役が多い俳優なのだ。

クレイジーだよ奇想天外

発売、販売元／東宝
時間／103分
価格／12、800円

⬆谷啓扮する宇宙人は、地球人に化けて日本へやってくる。目的は宇宙の平和。〝ガチョーン〟のポーズで超能力が使えるが、ワタガシを空中から出したりと、たいしたことない。

⬇〝ジャリタレ〟（演じているのは内田裕也。若くてヘラヘラしてるのがおかしい）のかわりに舞台に立ち、人気者になるのだが……。

『太平洋の嵐』をプレイしようとしている人におススメ

「人生で最も貴重な瞬間。それは、決断の時である。太平洋戦争は、われわれに平和の尊さを教えたが、また、生きるための教訓を数多くのこしている」

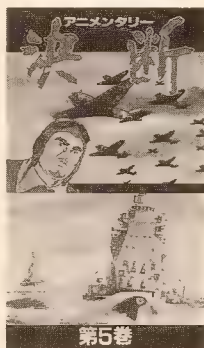
うーん、重たいけどかっこいいフレーズだ。『決断』シリーズ全8巻は、太平洋戦争中の数ある重要な局面で、当時の指揮官たちがどんな決断をしたのかを、ドキュメンタリー化したものだ。

真珠湾奇襲から、悲劇の沖縄戦までのおもな戦いが24あって、太平洋戦争のすべてがわかってしまうのだ。そこで、これから『太平洋の嵐』をプレイしてみようと思っている人は、このビデオを見るように。かくいう私も、これを見てからプレイしたら、なんだかとても重厚な気分が味わえた。

ストーリーは全体的に、ここでこーゆー決断を下さなかったら、もうちょっと違った結末になっていたのにねー、という感じなのだが、そのことを頭においといてプレイすると、じゃあどういう結末になっていたんだろう、という疑問の答えに迫れるかもしれない。

惜しむらくは、作品自体がかなり昔のものなのでノリにくいところだ。昔の竜の子プロの絵が好きな人ならともかく、人物の顔がみんなコワイ。それから、突然〝加藤隼戦闘隊〟などの軍歌が始まったりするので、音量には十分注意しないとカン違いされる恐れもなきにしもあらずだ。

⬆当時の司令官たちはどのように決断し、その結果、戦争はどう展開したのだろうか。1巻につき、3話が納められているぞ。

⬆出撃前の加藤隼戦闘隊。緒戦の破竹の進撃で歌に歌われるまでになったが、戦局の悪化や隼戦闘機の旧式化につれて衰滅していった。

決断(全8巻)

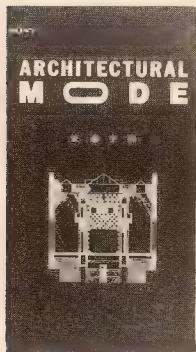
発売、販売元/にっかつビデオフィルムズ
時間/各80分(7巻のみ105分)
価格/11,000円

ちょっと優雅に、たまには美術建築鑑賞でもいかが?

このビデオは、人間にとって快適な空間とは、というテーマのもと、世界の有名な建築物とそれを設計した建築家のコメントを紹介した、全体的にBGVのノリの作品だ。

日本は、世界でも有名な住宅難の国。特に、東京なんてところに住んでいると快適な空間以前に、安くて広くて静かならそれでいい! とか思ってしまう。だから、ここに出てくるような建物を見ていても、広くていいな、とか、あんな豪邸いくらするんだろう、などとすぐに下世話なことを考えてしまった。なんて夢がないんでしょ。

でも、ある建築家が、建築とは芸術家の仕事だ、というのを聞いて深く納得。そうか、芸術なんだ。遠い未来、美術品として扱われる芸術品なわけね。なるほど、絵画や彫刻と同じなんだ。

そう思ってもう一度見直したら、スゴイなあと感心できた。なんか優雅な気分になれた気がしてくる。天気のよい日曜日の午後、お茶(紅茶ね)を飲みながらこのビデオを見たりしたら、月曜の朝がおだやかに迎えられそうだな。

快適空間

発売元/ソニー　販売元　SVI
時間/64分
価格/18,000円

⬅住む家は無理としても、せめてお仕事だけでもここに出てくるような、快適空間でやりたいなあ。とにかくゆったりした建物ばかりで正直いってうらやましい。なんで私の机はこんなに狭いんだい!!

Software Index

おもしろいゲームソフトほど早くエンディングが見たくなるものだよね。でもじっくりと腰を据えてゲームの世界を楽しんだ方が、思いもよらぬ発見があるかもしれない。そんないいゲームを見つけるには？　そう、このソウトウエアインデックスが必需品だね。今月も快作、傑作、超大作、はたまた異色作と目白押しだ。

２月から４月にかけての新作とTOP30ソフトのほとんどをリストアップしているので、じっくりと検討して、自分で納得のいくソフトを選んでくれ。なけなしのこづかいを使うのはキミだからね。なお、ソフトハウスへの問い合わせは月曜から金曜までの午後１時から午後５時の間、ソフトが入手できなかったときだけだぞ。

●ジャンルの表記

AC……………………アクション
ADV……………アドベンチャー
RPG…………ロールプレイング
SIM……………シミュレーション
TBL…………麻雀、将棋、パズル

アクションロールプレイングのように複合的なものは、AC/RPGと表記。

ソフト名	ジャンル	機種	価格
アートディンク			0474-77-7541
ハウ・メニ・ロボット	SIM	PC88SR、PC98、X1、X68000、FM77AV	7,800円(8ビット)、9,500円(16ビット)
イースト キューブ			011-711-7709
王子ビンビン物語	RPG	PC88SR、PC98、X1、X68000、FM7、FM77、MSX2	7,800円(D)
ウルフ・チーム			03-269-8650
ヤシャ	AC	PC88SR、PC98、FM77AV、MSX2	7,800円(D)
エニックス			03-366-4345
アンジェラス	ADV	PC88SR	8,200円(D)
プラジェータ	AC/SIM	PC88SR、X1t	7,800円(D)
ワールドゴルフII	SIM	PC88SR、PC98、X1t、FM77AV	7,800円(D)
エレクトロニック・アーツ			03-505-3130
アールウィーバー ベースボール	SIM	PC98	9,800円(D)
バーズテイル	RPG	PC98	7,800円(D)
上級 フライトトレイナー	SIM	PC98	9,800円(D)
キティ エンタープライズ			03-499-4271
うる星やつら ボーイ・ミーツ・ガール	ADV	PC88SR	7,800円(D)
クエイザーソフト			03-442-4233
レジェンド	AC	X1	7,800円(D)
クリスタル ソフト			06-326-8150
Mr.プロ野球	SIM	PC88SR	9,800円(D)
呉ソフトウェア工房			0486-46-0660
シルバーゴースト		PC88SR、PC98	7,800円(D)
ゲームアーツ			03-984-1136
ぎゅわんぶらあ自己中心派2	TBL	PC88	6,800円(5D)
光栄			044-61-6861
蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	SIM	PC88、PC98、X1t、MZ25、FM77AV	9,800円(D)
三國志	SIM	PC88、PC98、FM7、FM16β、FMR50、X1、MSX、MSX2	14,800円(D)、12,800円(MSX2、D) 14,800円(MSX2、C)、12,800円(MSX、C)
信長の野望全国版	SIM	PC88mkII、PC98、X1、MZ25、FM7、FMR50、B16、MSX、MSX2	9,800円(D、C)、9,800円(MSX2、C) 8,800円(MSX2、D)
麻雀大会	TBL	PC98	9,800円(D)
コナミ			03-264-5678
パロディウス	AC	MSX2	5,800円(C)
ザイン・ソフト			0794-31-7453
グランド マスター	RPG	PC98、X68000	9,800円(D)
ハイデッガー	SIM	PC88SR、PC98	7,800円(D)
バスタード	AC/RPG	MSX2	5,800円(D)
バスタード スペシャル	AC/RPG	PC88SR、X1	6,800円(D)
魔神宮	RPG	PC98、X68000、MSX2	7,800円(D)
ヨトゥーン	RPG	PC88SR	7,800円(D)
システム・サコム			03-635-7609
シャティー	ADV	PC88SR、PC98、X1、MZ2500、FM7	9,800円(D)
ドーム	ADV	PC88SR、PC98、X1、MZ2500、FM7	9,800円(D)
システムソフト			092-752-5262
スーパー大戦略	SIM	PC88SR	8,000円(5D)
ティル・ナ・ノーグ	RPG	PC98(初期、U除く)	9,500円(5DD、5HD、3HD)
ファンタジーナイト	SIM	PC98	7,800円(D)
ジー・エー・エム			03-736-6879
太平洋の嵐	SIM	PC88VA、PC98(初期、U除く)	12,800円(D)
スキャップトラスト			03-486-8127
ベトナム 1968	SIM	PC98	9,800円(D)
スタークラフト			03-988-2988
マイト アンド マジック	RPG	PC88SR、PC98、X1、FM7	9,800円(D)
ソフトプラン			08669-3-8686
項羽と劉邦	SIM	PC88SR、PC98(U除く)	7,200円(D)

●機種名の表記

PC88	PC-8801～PC-88VA
PC88mkII	PC-8801mkII～PC-88VA
PC88SR（VA除く）	PC-8801mkIISR～PC-8801MH
PC88VA	PC-88VA専用版
（PC-8801MA、PC-8801FAについては未確認です）	
PC98	メモリ増設が必要なものもあります
X1	X1ターボを含みます
X1t	X1ターボのみ
MZ20	MZ-2000～MZ-2500
MZ25	MZ-2500
FM77	FM-77～FM77AV
FM77AV	FM77AV専用版
（FM77AV20/40EXについては未確認です）	
JX	IBMパーソナルコンピューターJX
MSX	MSX、MSX2
MSX2	MSX2専用版

●メディアの表記

5D	5インチ2D
5DD	5インチ2DD
5HD	5インチ2HD
3DD	3.5インチ2DD
3HD	3.5インチ2HD
T	テープ
C	ROMカートリッジ

T&Eソフト			052-773-7770
ディーヴァ	AC/SIM	PC88SR、X1、FM77AV、MSX、MSX2	7,800円
ディーヴァ カリ・ユガの光輝	SIM	PC98(VM以上、UV以上)	7,800円(5HD、3HD)
ハイドライド3	AC/RPG	PC88SR、MSX、MSX2	7,800円(D)
テクノソフト			0956-33-5555
ディー・ダッシュ	AC/RPG	PC88SR、PC98、X1、MSX2	7,800円(D)
デービーソフト			011-251-7462
マース	AC/SIM	MSX2	6,800円(C)
今夜も朝までパワフルまあじゃん	TBL	PC88、PC98、X1t	6,800円(D)
日本コンピュータシステム			03-486-6588
ガイフレーム	SIM	PC88SR、PC98、X1	8,200円(PC98)、7,800円(その他)
日本テレネット			03-268-1159
紫醜罹	AC/RPG	PC88SR、X1t	7,800円(5D)
プロ野球FAN テレネットスタジアム	AC/SIM	PC88SR、PC98、X1t、FM77AV、MSX2	8,800円(D)、7,800円(C)
プロ野球FAN養成ギプス	Tool	PC88SR、PC98、X1t、FM77AV	3,900円(D)
日本デクスタ			03-255-9761
ザ・ラスベガス	TBL	X68000	9,800円(D)
ドルイド	AC	MSX2	6,800円(C)
碁キチ	TBL	X68000	9,800円(D)
日本ファルコム			0425-27-6501
イース	AC/RPG	PC88SR、PC98、X1、FM7、MSX2	7,800円(D)
イースII	AC/RPG	PC88SR	7,800円(D)
ソーサリアン	RPG	PC88SR、PC98	9,800円(D)
ハミングバードソフト			06-315-8255
アグニの石	ADV	PC88SR	7,800円(D)
ファイア ボール	TBL	MSX2	6,800円(C)
バショウ・ハウス			03-486-0684
テスタメント	AC	PC88SR、MSX2	7,800円(PC88)、6,800円(MSX2、D)
パック・イン・ビデオ			03-226-9491
井出洋介名人の実戦麻雀	TBL	MSX2	6,800円(C)
軍人将棋	TBL	MSX2	5,800円(D)
シュワルツェネッガーのプレデター	AC/RPG	MSX2	5,800円(C)
ビッツー			03-479-4558
ファミクル・パロディック	AC	MSX2	6,800円(C)
ビクター音楽産業			03-423-7901
釣りキチ三平	SIM	MSX2	6,800円(C)
ブレイングレイ			03-499-6943
抜忍伝説	RPG	PC88SR、PC98、X1、MSX2	9,800円、7,800円(MSX2、D)
ブロダーバンドジャパン			03-341-1131
アート・オブ・ウォー海戦版	SIM	PC98(初期、U除く)	9,800円(D)
ホット・ビィ			03-360-3623
電脳水滸伝	ADV	PC88mkII、PC98(初期、U除く)、X1t、FM77、FMR	7,800円(D)
ボーステック			03-407-4191
忍者	AC/SIM	MSX2	7,800円(D)
ポニー キャニオン			03-221-3161
スクーター	TBL	PC88	4,900円(C)
ドーンパトロール	SIM	PC88	4,900円(C)
ハッカー	ADV	PC88SR、MSX2	6,800円(5D)、5,800円(C)
ビーチ ヘッド	AC	PC88	6,800円(5D)
マイクロネット			011-561-1370
ストーム	SIM	PC88SR、X1	7,800円(5D)
麻雀狂時代スペシャル	TBL	PC88SR、X1、X68000、MSX2	6,800円(5D)
リバーヒルソフト			092-771-0328
殺意の接吻	ADV	PC88、PC98、X1、X68000、FM7、FM77、MSX2	5,800円(D)

SOFTLOG TOP30調査協力店リスト

北海道

株金市館パソコンランド ☎011-221-8221
〒060 北海道札幌市中央区南2条西2丁目

デービーソフト株 ☎011-222-1088
〒060 北海道札幌市中央区北1条西7丁目 住友海上札幌ビル4F

株紀伊国屋書店札幌店 ☎011-231-2131
〒060 北海道札幌市中央区南1条西1丁目14-2

九十九電機㈱札幌店 ☎011-241-2299
〒060 北海道札幌市中央区南2条西3丁目15-1 札信ビル8-

株ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー ☎011-261-6211
〒060 北海道札幌市中央区南2条西4丁目11

光洋無線電機㈱EYE'S ☎011-271-4220
〒060 北海道札幌市中央区南2条西1丁目 北専ビル

パソコンショップ ハドソン ☎011-281-1151
〒060 北海道札幌市中央区南1条西2丁目11 丸井今井一条館3階

SYSTEM INN宝文堂 ☎011 641 791
〒064 北海道札幌市中央区宮の森3条11丁目1-43

東北

庄子デンキ コンピュータ・中央 ☎022-224-5591
〒980 宮城県仙台市一番町3-6-5

電巧堂仙台本店DaC ☎022-261-8111
〒980 宮城県仙台市中央2-2-21

電巧堂DaC ☎022-291-4744
〒980 宮城県仙台市東七番町125-24

株ダイエー郡山店 パソコン売場 ☎0249-34-2121
〒963 福島県郡山市大町1-4-5

東京

サトームセン㈱パソコンランド ☎03 251-1464
〒100 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館5F

株コムMICRO COMPUTER SHINKO ☎03-251-1523
〒100 東京都千代田区神田佐久間町1-8-4ニュー千代田ビル

ヤマギワ㈱ テクニカ店 ☎03-253-0121
〒100 東京都千代田区外神田4-3-1

ラオックス コンピュータ メディア ☎03-253-1341
〒100 東京都千代田区外神田1-13-3 ラオックス中央店4F

第一家電秋葉原東口店パソコンソフト5 ☎03-253-4191
〒100 東京都千代田区神田佐久間町1-15-16 川初ビル

真光無線㈱ ☎03 255-0450
〒100 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館6F

石丸電気マイコンセンター ☎03-255-3111
〒100 東京都千代田区外神田1-4-21 石丸電気マイコンセンター3F

㈱富士音響マイコンセンターRAM ☎03-255-7846
〒100 東京都千代田区外神田1 15-16 ラジオ会館7F マイコンセンター

ADOマイコン・データショップ ☎03-255-9515
〒100 東京都千代田区外神田2-2-1 ビルディングADO

マイコンショップpulse ☎03-255-9785
〒100 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館5F

西友COMICA西荻窪店 ☎03-334-6311
〒167 東京都杉並区西荻南3-14-7

マイコンショップCSK新宿西口店 ☎03-342-1901
〒160 東京都新宿区西新宿1-12-18

丸井 新宿店テクノ館 パソコン売場 ☎03-354-0101
〒160 東京都新宿区新宿3-30-16

東急百貨店 本店 コンピューターショップ ☎03 477 3343
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-24-1

J&P 渋谷店 ☎03-496-4141
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-28-4

マイコンベース銀座 ☎03-535-3381
〒104 東京都中央区銀座1-8-21

ファーベル大泉OZ ☎03-978-4111
〒177 東京都練馬区東大泉2 10-11 西友大泉店

株西武百貨店 池袋店 コンピュータフォーラム ☎003-981-0111
〒171 東京都豊島区南池袋1-28-1

J&P 八王子そごう店 ☎0426-26-4141
〒192 東京都八王子市旭町1-1 八王子そごう7F

ムラウチデンキ八王子店 ☎0426-42-6211
〒192 東京都八王子市大和田町5-1-21

J&P 町田店 ☎0427-23-1313
〒194 東京都町田市森野1-39-16

まちだ東急百貨店 コンピューターショップ ☎0427-28-2371
〒194 東京都町田市原町田6-9-7

関東

パソコンランド21 高崎店 ☎0273-26-5221
〒370 群馬県高崎市栄町3-14 栄光ビル1F

パソコンランド21 前橋店 ☎0272-21-2721
〒371 群馬県前橋市表町1-1-4

ICワールド あざみ野店 ☎045 901-1901
〒227 神奈川県横浜市緑区あざみ野1-1-12

鎌倉書店㈱ ☎0467-46-2619
〒247 神奈川県鎌倉市大船1-24-1

多田屋 サンピア店 ☎0475-52-5561
〒283 千葉県東金市岩崎8-10 サンピア2F

㈱西武百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム ☎0486-42-0111
〒330 埼玉県大宮市宮町1-60

株西武百貨店 所沢店 コンピュータフォーラム ☎0429-27-3314
〒359 埼玉県所沢市日吉町12-1

株ボンベルタ上尾 ☎0487-73-8711
〒362 埼玉県上尾市宮本町1-1

中部

株ダイエー新潟店 パソコン売り場 ☎025-241-5111
〒950 新潟県新潟市万代1-5-1

株真電本店 ☎025-243-6500
〒950 新潟県新潟市万代2-2-2

PiC ☎025-243-5135
〒950 新潟県新潟市万代1 2-3 野村コーブ1F

㈱パソコンショップΣ ☎052-251-8334
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-37

カトー無線 本店4階 ☎052-264-1534
〒460 愛知県名古屋市中区栄3-32 28

九十九電機株 名古屋店 ☎052-263-1681
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-86

パソコンショップ コムロード ☎052-263-5828
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-46-15 プラザー販売㈱

株すみや パソコンアイランド ☎0542-55-8819
〒420 静岡県静岡市七間町7

マイコンショップ うつのみや ☎0762-21-6136
〒920 石川県金沢市片町2-1-7

大阪

ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ヒル店 ☎06-341-2031
〒530 大阪府大阪市北区梅田1-11-4-B273

マイコンショップCSK ☎06-345-3351
〒530 大阪府大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB1

J&P 阪急三番街店 ☎06-372-6912
〒530 大阪府大阪市北区芝田1-1-3

上新電機㈱あびこ店 ☎06-607-0950
〒558 大阪府大阪市住吉区苅田5-19-19

㈱ニノミヤ エレランド ☎06 632-2038
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-19

プランタンなんばパソコンソフト売り場 ☎06-633-0077
〒542 大阪府大阪市南区千日前2-10-1 プランタンなんば

㈱ニノミヤ 別館 ☎06-633-2038
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-12-6

ニノミヤぱそこん亭PCランド ☎06-643-1681
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-11-8

ニノミヤムセン 日本橋本店 パソコンコーナー ☎06-643-2038
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-11-4

ニノミヤぱそこん亭FMランド ☎06-643-2039
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-9-14

ニノミヤムセン パソコンランド ☎06-643-3217
〒556 大阪府大阪市浪速区難波中2-2-15

J&P テクノランド ☎06-644-1413
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-7

上新電機株 日本橋5ばん館 ☎06-644-1513
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4 12-4

J&P メディアランド ☎06-634-1511
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-8-26

上新電機㈱ 日本橋7ばん館 ☎06-634-1171
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-11-3

上新電機㈱ 日本橋3ばん館 ☎06 634-1131
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋3 7-5

上新電機株 日本橋8ばん館 ☎06-634-1181
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-7-14

上新電機㈱ 日本橋1ばん館 ☎06-634 2111
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-1-11

NaMUにっぽんばし ☎06-632-0351
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4 10-6

上新電機㈱ 千里中央店 ☎06-834 4141
〒565 大阪府豊中市新千里東町1-3-305

上新電機㈱ 泉北パンジョ店 ☎0722-93-7001
〒590-01 大阪府堺市茶山台1-3-3

ニノミヤムセン 阪和店 ☎0724-26-2038
〒597 大阪府貝塚市半田765-9

上新電機株 岸和田店 ☎0724 37-1021
〒596 大阪府岸和田市土生町2415-3

上新電機㈱ いばらき店 ☎0726-32-8741
〒567 大阪府茨木市双葉町2-18

J&P くずは店 ☎0720 56-7295
〒573 大阪府枚方市楠葉花園町5-12

J&P 高槻店 ☎0726-85-1991
〒569 大阪府高槻市北園町18-5

上新電機㈱ せっつとんだ店 ☎0726-93-7521
〒569 大阪府高槻市大畑町24-10

上新電機㈱ 池田店 ☎0727-51-2323
〒563 大阪府池田市満寿美町4-3

近畿

上新電機㈱ 和歌山店 ☎0734-25-1414
〒641 和歌山県和歌山市中島368

ニノミヤムセン パソコンランド 和歌山店 ☎0734-32-5661
〒640 和歌山県和歌山市本町4-18

J&P 和歌山店 ☎0734-28-1441
〒640 和歌山県和歌山市元寺町4-8-1

上新電機㈱ 八木店 ☎07442-4 1761
〒634 奈良県橿原市新賀町266-1

上新電機㈱ たわらもと店 ☎07443-3-4041
〒636-03 奈良県磯城郡田原本町千代574-1

J&P 京都寺町店 ☎075-341-3571
〒660 京都府京都市下京区寺町通仏光寺下ル 恵美須之町549

上新電機㈱ ながおか店 ☎075-955-8401
〒617 京都府長岡京市長岡2-1-30

パレックス パソコン売り場 ☎078-391-7911
〒650 兵庫県神戸市中央区三宮町1-6-7

三宮セイデン C スペース ☎078-391-8171
〒650 兵庫県神戸市中央区三宮町1-5-8

J&P 姫路店 ☎0792-22-1221
〒670 兵庫県姫路市東延末1-1 住友生命ビル

上新電機㈱ 西宮店 ☎0798-71-1171
〒662 兵庫県西宮市河原町5-11

中国・四国

ダイイチパソコンCITY ☎082-248-4343
〒730 広島県広島市中区大手町1-4-1

㈱紀伊国屋書店 岡山店 ☎0862-32-3411
〒700 岡山県岡山市中山下2-2-1

宮脇書店 専門書センター ☎0878-51-3733
〒760 香川県高松市丸亀町4-8

九州

カホマイコンセンター ☎092 714-5155
〒810 福岡県福岡市中央区天神2-4-27

㈱システムソフト 福岡 ☎092 752-5275
〒810 福岡県福岡市中央区天神5-7-2

ベストマイコン 福岡店 ☎092-781-7131
〒810 福岡県福岡市中央区天神1-9-28

ときはデパート トキハマイコンセンター ☎0975 38 111.
〒870 大分県大分市府内町2-1-4 ときはデパート6F

株ダイエー 宮崎店 ☎0985-51-3166
〒880 宮崎県宮崎市大淀4-7-30

第54回

5月期選考結果発表

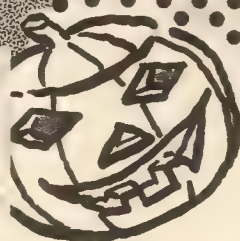
ひさびさのPC-8801(SR以降)用シューティングの登場だ!!

エントリーNo.73
愛知県/今井勝次
2nd PRIZE
TETRER
PC-8801(SR以降)
ブロックを押し出してならびかえていくパズルゲーム。熱中度120パーセントだ!!

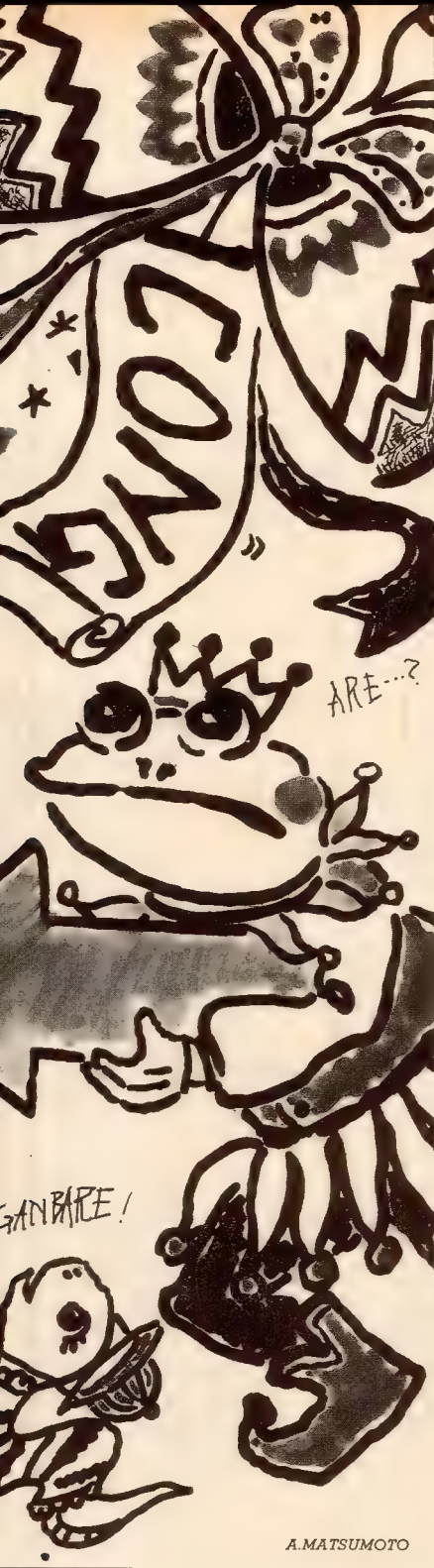
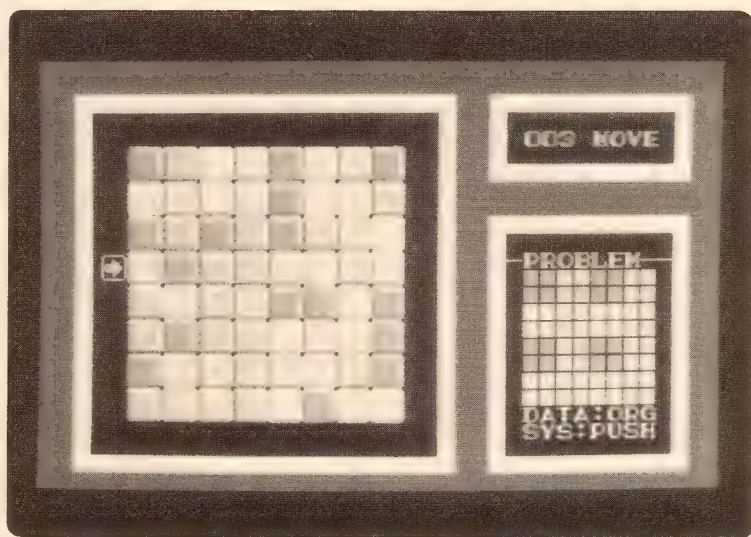
エントリーNo.74
神奈川県/美濃吉彦
3rd PRIZE
VILLAIN
PC-8801(SR以降)
全方向スクロールのアクションシューティングゲーム。パワーアップは15段階!!

エントリーNo.75
東京都/中川哲夫
3rd PRIZE
MAGNETIC HOUSE
X1シリーズ
磁石の極性を利用してかわいいキャラクターを移動させていくパズルゲームだ!!

応募のしかたは416ページを見よう!

『テトラー』は、ブロック型のパズルゲーム。スタイルはオーソドックスながら、システムの切り替え、コンストラクションの起用など、作者独自のセンスがキラリと光る作品なのだ。一度遊び出すと、もう止まらないぞ。

懐かしのパズルゲーム生まれ変わって登場！

パズルゲームって、一度解いてしまうと、あとは無用の長物って感があるよね。少なくとも手順を覚えている間は、プレイしてもあまり楽しめないもの。何度遊んでみてもおもしろいなんてパズルは、なかなかお目にかかれるものじゃない。

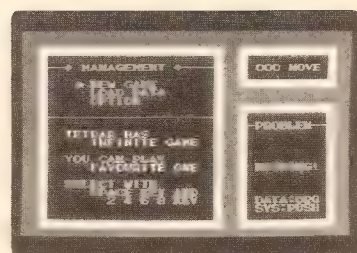
ところが！　このテトラーは、そんな希有なパズルゲームのひとつなのだ。出題された図柄のとおりに、赤、青、緑、黄のブロックを動かしていくという、かなりシンプルなシステム。それでいて、プレイヤーを決して飽きさせない、不思議な力を持っている。その秘密をしっかり暴いちゃうからよーく

ルールはいたってシンプルだよ！

⬆右下のウインドーに表示されている完成図のとおりに、メインウインドーの中のブロックを並べ変えるのだ。矢印のカーソルがあるブロックの列は、SPACE を押すたびにブロックが移動していく。矢印のカーソル移動はテンキーで行なう。右上の〝MOVE〟はブロックを動かした回数だ。

読んでちょうだい。

テトラーは、前述したように出題された図柄のとおりにブロックを動かすゲーム。ブロックは、4×4、6×6、8×8の3つのスタイルが用意されていて、プレイヤーは、ゲームを始める前に好みのスタイルを選択できる。もちろん、ブロックの数が多いほど、難しくなっているのだ。まずは、4×4の16ブロックのスタイルで小手調べしたほうが無難だね。

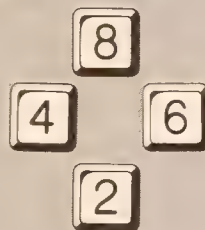
スタイルを選択したら、次はレベルの設定だ。このゲームは、難易度によって、〝BEGINNER〟〝3RD〟〝2ND〟〝1ST〟の4クラスにわかれている。その難易度というのは、ブロックをシャッフルする時間で決まってくるのだ。つまり、シャッフルする時間が長いほどブロックの配置がばらばらになり、図柄を合わせるのが難しくなるわけね。

シャッフルした後のブロックの配置は、じつは毎回同じとは限らない。だから、同じスタイル、同じレベルを選択しても、シャッフルのしかたによって、解答（つまり図柄を合わせる）までの手順が違ってくる。このへんが、毎回新鮮な気持ちでゲームに臨めるうれしい工夫だ。

プレイヤーに出題される図柄（パターンデータ）は、各スタイルに8種類ずつ用意されている。市松模様のノーマルなものから、数字の書いてある複雑なものまでさまざま。ブロックを動

⬆いわゆる初期画面だ。新しくゲームを始めるときは、〝NEW GAME〟を選ぼう。

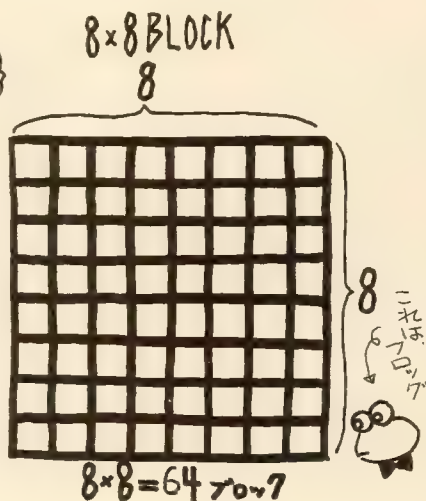
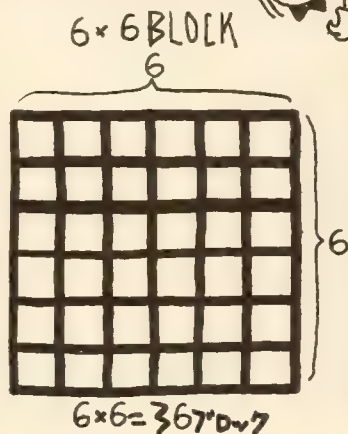
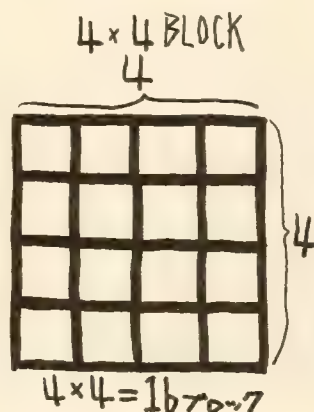
キー操作

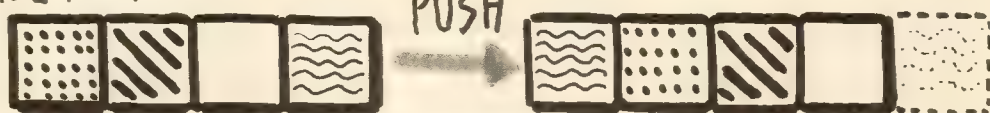
SPACE　矢印で示された列のブロックを動かしたり（PUSH）、反転したり（TURN）する。

RETURN　ゲームを一時中断して、メニュー画面に戻る。メニューの内容については次ページで。

8 4 6 2　矢印カーソルを移動させる。矢印カーソルのある列のブロックのみ動かすことができる。

これがTETRERのしくみだ！

STYLE

TETRERには、3つの形式のパターンデータがある。4×4の16ブロック、6×6の36ブロック、8×8の64ブロックだ。もちろん、ブロックの数が多いほどブロックの移動は難しいし、出題されるパターンも複雑になってくるのだ。

SYSTEM

ブロックの動かし方には、2とおりの方法がある。PUSHシステムは、矢印カーソルで指定したブロックの列を矢印の向きに押し出すシステム。TURNシステムは、矢印カーソルで指定した列のブロックの配置を反転させるシステムなのだ。

LEVEL

テトラーは、BEGINNER、3RDクラス、2NDクラス、1STクラスと、4段階の難易度で楽しめるようになっている。

難易度というのは、ゲームを始める前にコンピュータ側がブロックをシャッフルする時間で決まってくる。シャッフルする時間が長いほどブロックの配置はばらばらになり、図柄（パターン）を合わせるのが難しくなってくるのだ。

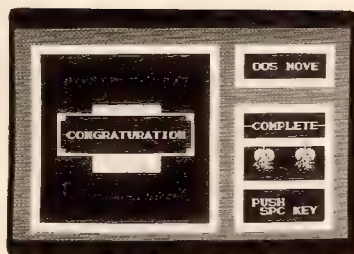
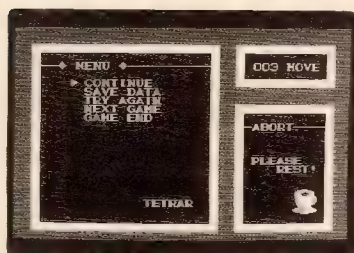
ただし、同じレベルを選択しても、シャッフルした結果でき上がるブロックの配置は、毎回同じとは限らないので注意しよう。

OPTION

より充実したテトラーをプレイするためのモード。ここでは3つの機能を選択することができる。まず〝CHANGE DATA〟。これは、パターンデータ（完成図）を、あらかじめ用意されているもの（ORIGINAL）と、ユーザーがコンストラクトしたもの（USER）に切り替えるための機能。〝CHANGE SYSTEM〟では、PUSHシステム、TURNシステムを切り替えることができる。そして、〝CONSTRUCTION〟は、パターンデータを、ユーザーが作ることができる機能だ。コンストラクションの方法は右ページを参照してね。

MENU

メインゲーム画面でリターンキーを押すと、このモードに入る。

〝CONTINUE〟は、ゲームを今の状態から再び始めることができる。〝SAVE DISK〟は、今の状態をディスクに記録する機能。〝TRY AGAIN〟では、ブロックを動かす前の、最初に出題された状態に戻る。〝NEXT GAME〟は、今のゲームをやめて、ゲームを始める前の初期画面に戻り、新しく問題を作り直す。そして〝GAME END〟で、ゲームをやめる。至れり尽くせりというかんじのツブぞろいの機能群なのだ。

⬆見事ブロックが完成すると、くす玉が割れて祝福のことばが。やったぁ。

⬆頭が混乱したり目が疲れた時は、しばしゲームを中断。RETURN でこのメニュー画面に。

かすだけの単純なゲームも、こんな風に見せ方を変えるだけで、かなり多様に遊べてしまえるものなのだ。

それじゃ、実際にどのようにブロックを動かしていくのか説明しよう。ブロックの動かし方には、〝PUSHシステム〟と〝TURNシステム〟という2とおりの方法がある。PUSHシステムでは、矢印のカーソルで指定したブロックの列を、矢印の方向にブロックをひとつ分押し出すようにして移動させるシステムだ。押し出されたブロックは、今度は列の先頭に来るという仕組み。

TURNシステムは、矢印カーソルで指定した列のブロックの配置を、反転させてしまうというもの。ちょうど鏡に映したように、左右または上下のブロックの並ぶ順番が、完全に入れ替わるようになっている。

いずれのシステムも、タテ、ヨコ自在に活用することができる。だけど列単位でブロックを動かして配置し直すって作業は、慣れないうちはなかなか難しいのだ。そこがこのゲームのおもしろさでもあるんだけどね。

これだけ多彩な機能がありながら、このゲームには、さらにプレイヤーがパターンデータ(完成図)を作成することができる、コンストラクション機能までついている。各スタイルにつき、8つまでのデータを格納することができるから、24種類ものパターンをプレイヤーが作れちゃうことになるのだ。あんまり複雑なパターンを作ってしまうと、実際にプレイするときがツライので、そのへんは注意してね。

テトラーの〝プレイヤーを決して飽きさせない魅力〟、わかってもらえたかな。ブロックというシンプルな素材に作者の今井クンのアイデアのエッセンスが加わって、この充実したパズルゲームが生まれたのだ。一度やったらやめられないテトラー中毒患者に、キミも仲間入りだ!!

システムは言うことなし。グラフィックに凝れば二重丸だね

なつかしのルービックキューブや16パズルを思わせるこのテトラー。だが、プレイしてみると、それらオリジナルのものより、かなり充実したゲームであることに気づくはず。

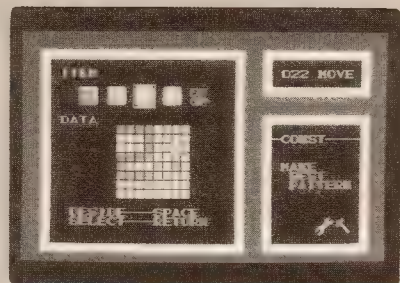
4×4、6×6、8×8と3つのスタイルのブロックから選択してプレイすることができるし、ブロックの動かし方も2とおりのシステムをとっている。図柄も、あらかじめ用意されているものと、ユーザーがコンストラクトしたものを合わせると、48種類にも及ぶのだ。ブロックを動かして図柄を合わせるというオーソドックスなスタイルを取りつつも、古くささを感じないのは、作者の今井クンのこんな独自のアイデアが生きているからじゃないかな。これらのアイデアが、ゲームシステムの中に、じつにバランス良く取り入れられていて、ブロックパズルの新しい魅力を引き出すことにバッチリ成功しているという感じだ。

グラフィックも、ブロックの立体的な風合が出ていて、かなりきれいに仕上がっている。ただ、全体的に色めが少ないので、ゲーム画面の印象がちょっと寂しいのが残念。ブロックの色をもっとはっきりさせたり、黒だけの背景に色を敷くなどの工夫で、かなり印象が違ってくるんじゃないかな。ゲーム自体がシンプルだから、グラフィックは多少派手めのほうがいいと思う。

地味ながら、種々の効果音もこのゲームの演出にひと役かっている。ブロックを動かすときの「ズリズリ」なんて音は、いかにもソレらしいのだ。

従来のパズルゲームの手法を取り入れつつ、これだけ〝遊べる〟作品に仕上げた力量を大いにかいたい。次回はオリジナルアイデア作品を期待。(深山)

コンストラクション機能付き!

まず、4×4ブロック、6×6ブロック、8×8ブロックのいずれかのスタイルを選択しよう。決定したら、コンストラクション画面に切り替わり、〝DATA〟と〝ITEM〟(赤、緑、青、黄のブロック)が表示される。RETURN でITEMを選び、2、4、6、8のテンキーでDATA部の四角いカーソルを移動させ、SPACE で、アイテムをセットする。強制的にコンストラクションモードから抜けたいときはESCを押すと、初期画面に戻ってくれるのだ。

3rd PRIZE エントリーNo. 74 PC-8801(SR以降)

VILLAIN

8方向スクロールのシューティングゲーム!

人類を救うため地球を飛び立った戦闘機"JUSTICE"。キミはこのJUSTICEで、敵コンピュータの破壊に向かうのだ!! オールマシン語でメモリをフルに使った大作。アクションゲームファンにお勧めの作品なのだ!!

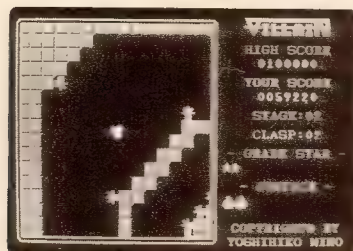
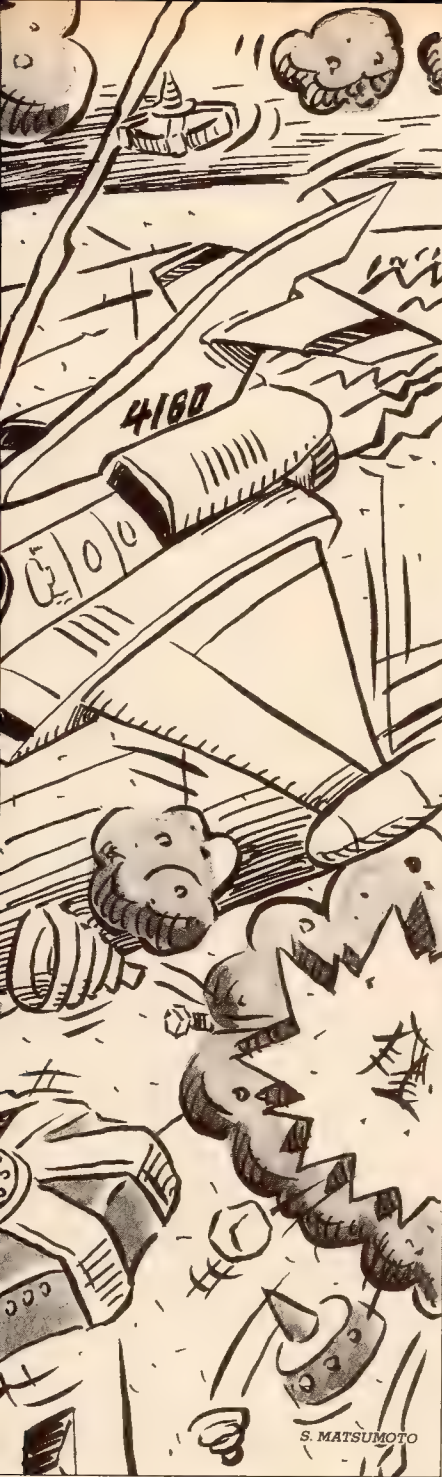
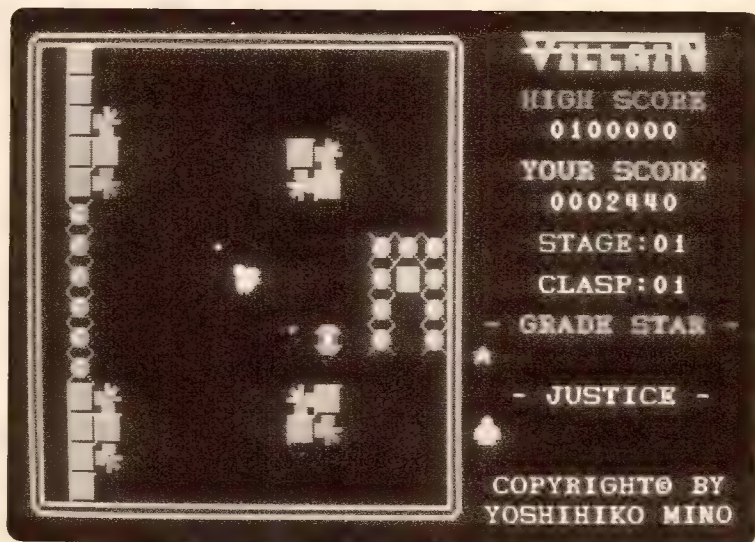
"VILLAIN"を倒せ! "JUSTICE"発進だ!

時は西暦2222年。地球は突如、正体不明の機械文明"VILLAIN"の侵略を受けた。VILLAINは驚異的な科学力を持っており、地球は手も足もでないまま潰滅状態に追いこまれてしまった。そんな中、地球防衛軍が最新のハイテク技術を導入して開発していたスーパー戦闘機"JUSTICE"が完成した。そして地球最後の切り札として、惑星VILLAINへ出撃したのである。

こうしてゲームはスタートする。キミの任務はこのJUSTICEを操り、VILLAINのマザーコンピュータを破壊することだ。苦しい戦いになることはわかっている。心してプレイしてくれ。

⬆これはタイトル画面。BGMも流れているぞ。

ゲーム画面

⬆VILLAINの第1面はこんな感じだ。画面は8方向にスクロールする。敵は惑星のあらゆるところから攻撃してくるのでJUSTICEの操作方法をしっかりマスターして、バシバシやっつけよう。

キー操作 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ ゲーム

2 ⬅JUSTICEの向きを、進行方向に向かって左に45度変えるのだ。

4 ⬅右に45度向きを変える。進行方向に向かってという点に注意。

SPACE ⬅スペースキーを押すと、弾を発射する。熱中しすぎて、キーボードを壊さないように注意しよう。

コンピュータの破壊それがゲームの目的だ

それでは、遊び方を説明しよう。

ディスクをドライブ1に入れ、電源を入れるとプログラムはスタート。すぐにタイトル画面が表われ、タイトルミュージックが流れる。ここでスペースキーを押すと、キャラクターの紹介画面やハイスコアベスト10の表示に切り替えることができる。ゲームのスタートはリターンキーだ。

ゲーム中、JUSTICEは常に画面中央に表示され、背景が8方向にスクロールする。JUSTICEはテンキーの4で左に45度、6で右に45度向きが変わり、スペースキーを押すと弾を発射する。このゲームの目的は、各面のどこかにあるコンピュータを破壊すること。しかし、コンピュータのある所へ向かうには、行く手をさえぎるゲートを突破しなければならない。

では、どうすればゲートを突破できるか？　面のどこかにあるCと書かれている四角いボード、"クラスプボード"をすべて破壊すればいい。ゲートを突破したら、中のコンピュータを破壊する。これで1面クリアーだ。全16面をクリアーすると、再び1面に戻る。だが、敵の攻撃はさらに激しくなっている。このゲームは永遠に続くのだ。

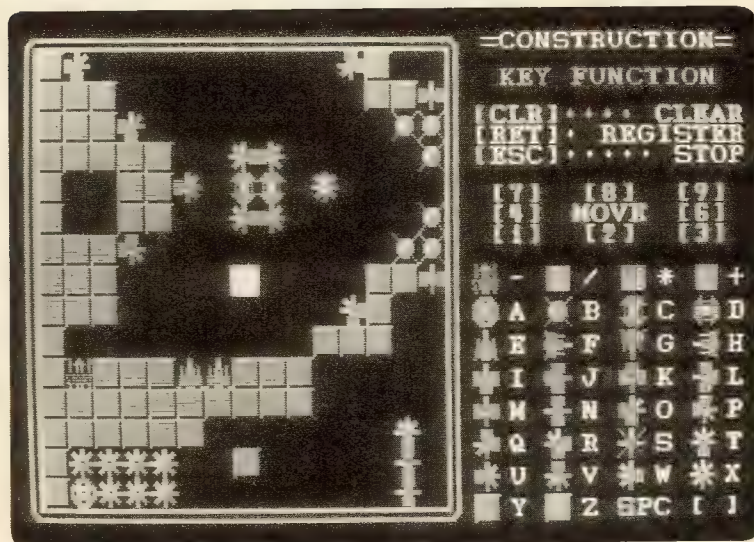
ゲームスタートの時、JUSTICEはグレード0の状態で、弾は前方にしか発射できない。しかし、Pと書いてある四角い"パワーボード"を破壊することでグレードアップでき、前方以外にも弾を撃てるようになる。グレードは15まであり、グレード15になると8方向同時に弾を撃てるようになるのだ。

ゲームはESCで一時停止、GRPHで再開できる。また、空中物以外の敵をすべて破壊してから面をクリアーすると、ボーナス点が入るぞ。

コンストラクションもしっかりついているぞ!

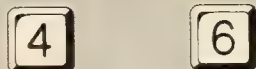
タイトル画面でCTRL+Eを押すと、コンストラクションモードに入る。コンストラクションモードには"[1]CONSTRUCTION"、"[2]CHANGE

S. MATSUMOTO

⬆ゲートが閉まっていて、先に進めないのだ。

コンストラクション画面

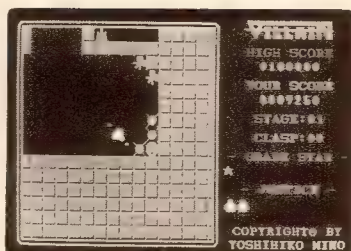
```
- EDIT MODE MENU -
[1] CONSTRUCTION
[2] CHANGE DATA NUMBER
[3] SAVE HIGH-SCORE
[4] LOAD HIGH-SCORE
[0] RETURN TO TITLE
WHAT IS NUMBER ? >_
```

⬆コンストラクションモードのメニュー画面。

⬅これがエディットモードね。カーソルを移動して、適当なキャラクターをセットする。

⬆カーソルの移動は、オーソドックスにテンキーで行なうのだぞ。

⬆キャラクターのセットはこれらのキーで行なう。キャラクターとの対応は画面に表示される。

DATA NUMBER"、"[3]SAVE HIGH-SCORE"、"[4]LOAD HIGH-SCORE" "[0]RETURN TO TITLE" のコマンドがある。1枚のディスクには、16面を1ゲームとして、最初に入っているマスターデータのほかに8ゲーム分のデータが入る。自分で面をエディットするときも、ゲーム単位で行なう。

自分のオリジナル面をエディットするには"[2]CHANGE DATA NUMBER"でエディットするゲームデータナンバーを2～9から選ぶ。1にはマスターデータが入っているが、これはエディッ

⬆敵コンピュータ発見。破壊すれば1面終了。

トできない。続いて、"[1]CONSTRUCTION"を選び、そのゲームデータの何面をエディットするかを1～16で入力し、エディットモードに入る。ここでは、テンキーでカーソルを動かし、キャラクターをセットしていけばいい。キャラクターとそれをセットするキーの対応は、画面の右側に表示される。エディットが終わったら、リターンキーでデータがセーブされ、コンストラクションモードのメニューに戻る。こうして16面分のデータを作っていけばいいのだ。遊ぶときは、"[2]CHANGE DATA NUMBER"でゲームデータナンバーを選び、コンストラクションモードから抜ける。そしてリターンキーを押せばゲームスタートだ。

なおコンストラクションモードでは、ハイスコアベスト10をセーブ、ロードすることもできるようになっている。

最後に、このゲームが難しすぎてどうしても16面まで進めない人のため、コンティニューの方法をお教えしよう。リターンキーと[C]を同時に押して、ゲームをスタートさせればいいのだ。キミも、ぜひチャレンジしてみてくれ。

なかなかの力作だが さらにもうひと工夫 ほしいところだ

この"VILLAIN"はオールマシン語で組まれており、メモリもほぼフルに使われている力作だ。プログラム、キャラクター、16面分のデータ、コンストラクション用のエディタなど、作るのにかなり苦労したことが、プレイしているとよくわかる。

だが、このVILLAINは、まだまだパワーアップする余地がありそうだ。

まず、JUSTICEのキー操作だが、今は進行方向に向かって左右に曲がる方向を決めるようになっている。しかし、これだとJUSTICEが画面下に向かって進んでいる場合、プレイヤーから見た左右とキー操作の左右が逆になって操作しにくい。プレイヤーから見た方向に操作できるようにしたほうが、よかったのではないか。

スピーディーなゲーム展開もシューティングゲームにほしい要素のひとつだ。このゲームも、もう少しスピードが速ければ、テンポよく新しい場面に進め、もっとのめり込めるゲームになったはず。面のパターン、キャラクターの種類やその攻撃パターンが少ないのも気になる。雰囲気の異なるものを、もう少し増やしたいところだ。

さらに、このようなシューティングゲームは、ワンパターンになりがちだ。そこで、最後のコンピュータをデカキャラにしたり、何面かクリアーするごとにボーナスステージを設けたりして、ゲームにメリハリを持たせるようにしたい。このゲームのウリはこれだ！というようなイベントが、もっとあるとよかったように思う。

これらの点を踏まえて、みんなをあっといわせるような作品にパワーアップしてくれ。ログインは期待して待っているぞ。　　　　(山口)

VILLAIN

いろいろなキャラクター

これが各キャラクターの名前とスコアなのだ。最近のゲームにしては珍しく、キャラクター紹介の画面も入っている。

CHARACTERS NO.1

JUSTICE ····· YOUR SHIP
CLASP BOARD ·· 5000 PTS
POWER BOARD ·· 2000 PTS
BONUS BOARD ·· 3000 PTS
COMPUTER ···· 50000 PTS
METHAROT ······ 300 PTS
CYCLOROT ······ 450 PTS
OCTANON ······· 600 PTS
HEXADECANON ··· 900 PTS
HIT RETURN KEY TO START!

CHARACTERS NO.2

TETRATHORN ····· 30 PTS
OBSTACLE ······· 70 PTS
SNIPER ········ 320 PTS
MONOGON ······· 130 PTS
DIGON ········· 180 PTS
TRIGON ········ 250 PTS
TETRAGON ······ 210 PTS
PENTAGON ······ 360 PTS
OCTAGON ······· 480 PTS
HIT RETURN KEY TO START!

3rd PRIZE エントリーNo. 75 X1シリーズ

MAGNETIC HOUSE

マグネティック ハウス

磁石の使い方が決め手のパズルゲームだよ!

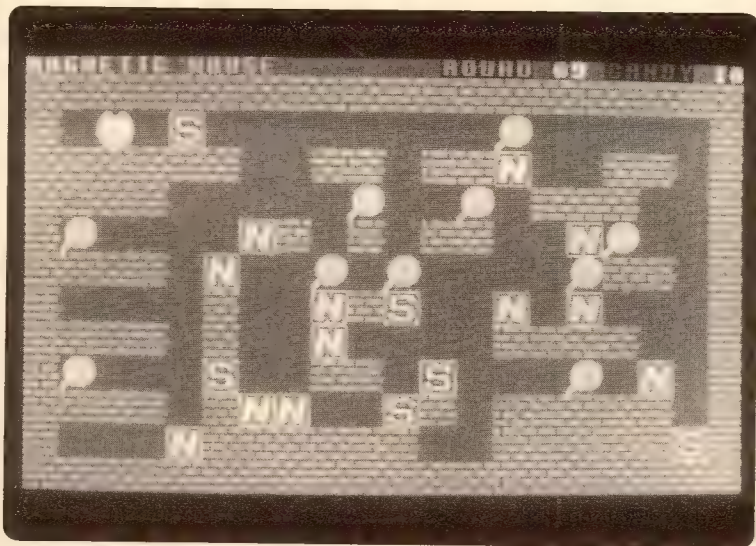
キツネのキャラクターがかわいい『マグネティック ハウス』は、磁石の性質を取り入れたパズルゲームだ。ルールもグラフィックも単純そのもの。ただし、クリアーするにはかなり頭を使う。じっくりと遊びたいゲームなのだ。

キツネくんの大好物のキャンデーを集めろ!

『マグネティック ハウス』は磁石の性質を利用するパズルゲーム。主人公はかわいいキツネくん。ゲームの目的はその面にあるキャンデーをすべてとることだ。パズルだから、いつもほど長くはないけど、こんなストーリーがあるので紹介しておこう。

ひょんなことから、磁石の家に迷い込んでしまったイタズラ好きのキツネくん。部屋の中を見まわすと、大好物のキャンデーがいっぱい落ちている。キツネくんはこのキャンデーを全部ひとり占めにしちゃおうと考えた。でもキャンデーを全部とるには高い所へ上がらなければダメ。キツネくんはジャンプはからきし苦手だし、どうしようかと考えているうちに、磁石があることに気がついた。調べてみるとこの磁石、上に乗って足踏みするとS極とN極が入れ替わるのだ。同じ極が上下に並ぶと反発して磁石が浮き上がることもわかった。よーし、この磁石をエレベーターがわりにしてキャンデーをとっちゃえ! というわけなのだ。

こんな画面さ!

ラウンドナンバーとキャンデーの残り数が示されているだけの画面は、とってもシンプルなのだ。主人公のキツネくん(の顔?)を動かして、磁石の性質をうまく利用しながらキャンデーを取ろう。

磁石の反発力を使ってエレベーターにしよう

ゲームは全部で15面。各面にはブロックで築かれた段がいくつかあり、ところどころにSとNの磁石やキャンデーが置かれている。このSとNの磁石を利用して、その面にあるキャンデーを全部とれば1面クリアーだ。キー操作は、下の操作方法を見てくれ。

キツネくんは左右に動くことができ、横にある磁石を押して動かすことができる。ただし、磁石が1コのときだけだけどね。また、段から飛び降りることはできるが、ジャンプして上の段に上がることはできない。上に行きたいときは磁石の反発力を利用するのだ。

磁石の上にキツネくんが乗ると、5のキーを押すごとにS極とN極が入れ替わる。このとき極が替わるのはキツネくんの真下にある磁石1コだけで、何コか積み重なっている場合、その下の磁石の極はそのまま。

N極とN極、S極とS極が上下に重なると、磁石の反発力で上にある磁石は浮き上がる。キツネくんも磁石と一緒に浮き上がるというわけ。下に降りたいときはもう一度極を変えてS極とN極が上下に重なるようにすれば、磁石の引き合う力で降りられるのだ。

磁石が上昇しきって止まってからでも、キツネくんは飛び降りることができる。でもそれでは行きたい段を通り過ぎ、上の段にしか降りれなくなることがある。そんなときは乗っている磁石から途中下車しよう。途中下車をするにはちょっとコツがいる。上昇中の磁石が降りたい段(ブロック)の隣についた瞬間、4または6のキーを押して横に行くのだ。このテクニックは磁石が下降中にはできないから注意。

⬆右下のキャンデーを取るのはあと。左のNを落としSに変え、上のヤツを先に取ろう。

キー操作だぜ!

左へ移動

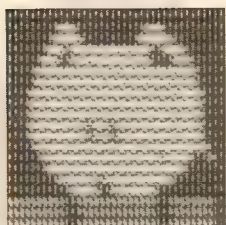
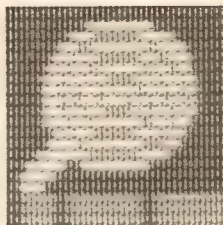
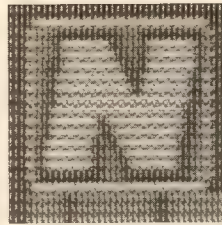
右へ移動

磁石の極を(N極→S極に、S極→N極に)変える

その面を最初からやり直す

+

オープニング画面に戻る

S 極めつけのシンプルキャラクターたち N

主人公
なぜかカオだけに見えるキツネくんが主人公。ジャンプ力はゼロなので、上に行くときは磁石のエレベーターを利用する。落ちるのは得意だ。

キャンデー
キツネくんの大好物のキャンデーだ。各面にあるキャンデー全部を取ることがゲームの目的。取る順番を考えないとクリアーできなくなるぞ。

マグネット
磁石の性質は誰もが知っているとおり、S極とN極は引き合い、S極どうし、N極どうしは反発し合う。このゲームでは上下にだけ作用する。

応用テクニックでこんなこともできるぞ

さて、基本テクニックは下のイラストで理解してもらうとして、実際にゲームを解くためのコツと応用テクニックについて説明しよう。

前ページで磁石の反発力の話をしたけど、じつはこの反発力(磁石が浮き上がる高さ)は面によって異なっている。だから反発力がどのくらいかを早くつかんで作戦を立てる必要があるのだ。

反発力が弱く、行きたい段に届かないときは、磁石を何個か重ねるとその余分な磁石1コ分だけ高く浮くことになる。この余分の1コをどこからどう動かして持っていくかを先に考えないとダメ。とくにキツネくんは磁石の力がなければ上がることはできないから、上の段にある磁石は上の段にいるうちに動かしたほうがいいのだ。

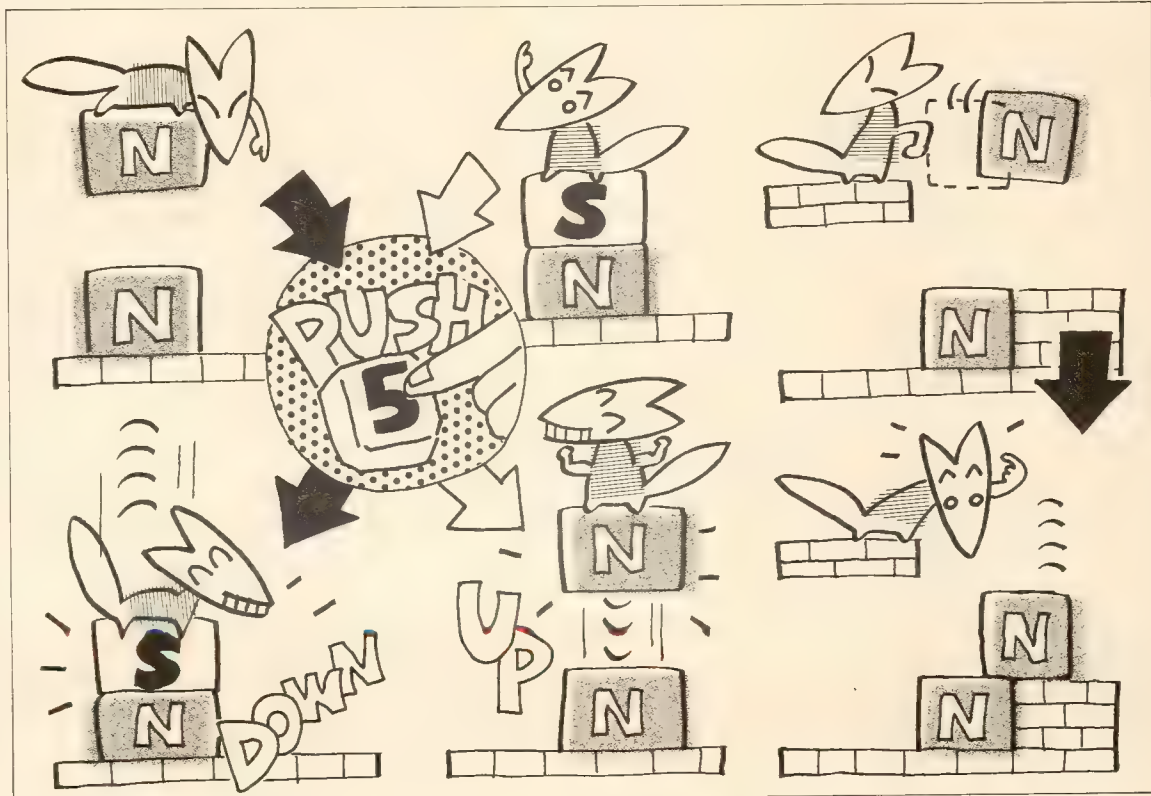
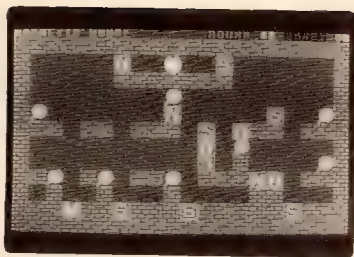
磁石を押して段の端から落とすと、下に何もなければそのまま下まで落ちる。下に違う極の磁石があるときもやはり落ちるが、同じ極の磁石だった場合は浮いたままになる。これを利用して、磁石を落とす前に極を変えてしまうのもひとつのテクニック。また、浮いている磁石の下に立って、足元の磁石の極を変えれば、上の磁石を落とすことができる。

もうひとつ、大切なテクニックをお教えしよう。3つの磁石を使って磁石

S 覚えておきたいマグネットの性質なのだ N

●このゲームの磁石は重力の方向にだけ働くのだ。同じ極どうしで浮いている磁石の上に乗って極を変える(5を押す)と磁石は落ちる。

●同じ原理で、違う極が上下に重なっている磁石の上に乗り極を変えてやると、その磁石は上昇する。上昇の限度は各面により異なる。

●同じ極どうしで浮いている磁石でも、少し押してやればその向こう側に落とすことができる。わざわざ上に乗らなくても済むわけだ。

⬆これはラウンド6。まず両側にあるNとSを落としてから右端のキャンデーを取るわけだけど、その後の操作はかなりフクザツ。

を上の段に動かす方法だ。このテクニックが使えるのは、3つの磁石がNSNまたはSNSの順に重なっている場合だけだ。しかも自分がその上に乗って極を変え磁石を上昇させたとき、磁石の両隣にある段が磁石より1段下にこなければいけない。上昇した磁石から片方の段に自分が降りて磁石を押して反対側の段に乗せると、自分は必然的に段から落ちる。しかし下に残っている2コの磁石を使えば、また上がってくることができるのだ。このテクニックはけっこう役に立つ。

かなり頭を使うゲームだから、思考力を試すつもりで挑戦してみてくれ。

シンプルでかわいい でももう少し内容に メリハリが欲しいね!

画面をひと目見て、キャラクターのかわいらしさに魅かれた。全体的にグラフィックがシンプルでキュートだが、主人公のキツネくんがカオだけに見えるのは、何か異様な感じがする。ボディーを描けばもっとかわいらしくなったはずだ。また、地味なキャラクターなので、動きをつけてもいいと思う。

磁石の性質を利用するというアイデア自体はなかなか面白い。本物の磁石と違い、縦方向にだけ反発力が働くため、初めのうちは多少違和感がある。しかしゲームを進めるうちに慣れてしまうので問題はなかった。ただし、磁石の反発力（浮き上がる高さ）が一定でないところは、ちょっとプレイしにくい。やはり磁石の反発力は一定にして、パターンのほうをそれに合わせて組み替えたほうがよいと思う。パズルゲームの場合はとくに、基本的なルールを明解にする必要があるのだ。

基本的ルールを明解にしたうえで、細かな部分での演出があれば、プレイヤーの心をもっと魅きつけることができるはずだ。たとえば磁石のほかに何種類かのアイテムを用意したり、特殊な性質のブロックを作るなどして、面ごとにハッキリした特徴を出すようにしてほしかった。

全体的に難易度が高く、かなり難しい面から始まっているが、プレイヤーにゲームのコツをつかませるための簡単な練習面があってもいいと思う（たんに私がヘタなのかもしれないが）。

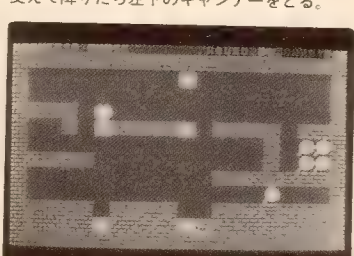
どんなゲームにもいえることだが、内容にメリハリのないゲームはすぐに飽きられてしまう。そういう意味で、マグネティック ハウスにはもうひとひねりの工夫が欲しかった。

（有沢）

ラウンド1は こうして解く!

⬆これがスタート画面。1段下のキャンデーをとってから、その下のSの上に飛び乗ろう。

⬆SをNに変えて上がったら右側に降り、右のNを端まで持っていき、浮かせておく。

⬆自分は左へ動いてNとNの間に入り、極を変えて降りたら左下のキャンデーをとる。

⬆そのままNを右へ押してクボミの中のNの上に浮かせ、左のSをNに変えて上がる。

⬆右上のNとNの間に入り、NをSに変えて降りたら、頭の上のNを右側に落とすのだ

⬆右側のキャンデーを取ってから磁石で上がり、残り4個のキャンデーを取ればクリアー。

LOGIN SOFTWARE CONTEST

めざせ堀井賞!木屋賞!

1988年5月期 総評

'88年上半期の堀井賞、木屋賞の応募はあとひと月で締め切られる。現在ゲームの開発に取り組んでるキミ、最後の追い込みに精を出してくれ。たくさんの応募を待っているぞ。

さて今回は、ソフコンのシナリオ部門について触れておこう。シナリオ部門はゲーム展開や画面システムなどの、基本的なアイデアを募集するもの。このところ入選作は出ていないが、フログラム同様、常時募集している。

書式はとくにないが、そのゲームの新しさ、おもしろさがとことん伝わってくるようなものを送ってほしい。選考基準もその2点にあるのだ。注意してほしいのは、この場合のシナリオとはゲームのストーリーだけをさすものではないこと。ストーリーも重要な要素のひとつだが、画面構成や戦闘システムまで踏み込んだものを送ってくれ。めざせシナリオライター! なのだ。

入選までもう一歩アドバイス

APO

X1シリーズ　京都府/片岡正博

8階建てのビルを舞台にした泥棒と探偵の追いかけっこゲーム。マシン語で組まれており速度は十分。音楽も味がある。ゲームの基本アイデアはおもしろいがイベント性にとぼしい。廊下で捕まえられないというのも不自然。シナリオにもうひと工夫ほしいところだ。

PENUMBRA

X1シリーズ　神奈川県/塚田聖

4人のパーティーを組み、王様を助けにいくというRPG。ゲーム世界は広く、アイテムやモンスターの種類も豊富だ。戦闘の様子もおもしろい。だが戦闘が起こるたびにディスクを読みにくいなど、プログラミング力の不足からくる遊びにくさが目立つ。プログラミング力を高め、遊びやすい作品作りに挑戦しよう。

突然超人

PC-8801SR以降　愛知県/今川弘康

ジャンケンで戦闘の結果を決めていくRPG。全体をコミカルな感じに仕上げてある点は好感が持てる。ただ、おなじマップなのに、突然3Dダジョンから2Dマップにと表示方法が変わってしまうのは、プレイヤーの混乱をまねくだけ。ただ奇抜であることと独創性があることとは違う点に注意してくれ

GRAVITY TOWER

MSX(32K)　埼玉県/沢田広正

重力の方向を上、下、左、右と変え、カギを取っていくパズルゲーム。基本アイデアは優れているが、ゲームが複雑で、ルールがわかりにくい。キャラクターの機能やデザインなどを改善すればおもしろいゲームになると思う。わかりやすい作品作りを心がけてくれ。

食いしん坊 BANZAI

MSX(32K)　宮城県/三浦衛

主人公に何種類かの食べ物を食べさせ、トイレにいかせるというアクションパズル。食べ物には食い合わせがあり、それを考えて食べる順序を決めなければならない。キャラクターデザインを変えればおもしろくなると思う。

応募要項

グランプリ 賞金30万円 ＋堀井賞・木屋賞10万円

「ログイン ソフトウエア コンテスト」では、毎月、オリジナルプログラムをエントリーし、上半期、下半期、それぞれのエントリープログラムを対象に選考委員会を開きます。その結果は、1月号、7月号の誌上で発表いたします(第5回の選考発表は'88年7月号誌上となります)。

特に優秀なプログラムがエントリーされていた場合は、堀井賞、木屋賞、佳作として表彰いたします(該当作なしのときもあります)。堀井賞、木屋賞を受賞したプログラム、佳作を受賞したプログラムの一部は、パッケージとして販売されます。

●応募部門……Ⓐゲームプログラム部門
Ⓑゲームシナリオ部門

●応募条件……未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請により、ログイン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。入選者は(株)アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などは固くお断りいたします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

①プログラムを記録したメディア。
②機種名、ロード方法、実行方法、遊び方などの説明書。
③郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の氏名、名義人の住所)を明記したもの(住所、氏名、名義人の氏名には、必ずフリガナをつけてください)。

なお、20歳未満のかたは、保護者のかたの承認を受け、保護者のかたの住所、氏名、電話番号も明記してください。

●賞金　Grand Prix ………30万円
2nd PRIZE ………20万円
3rd PRIZE ………10万円

さらに堀井賞、木屋賞を獲得すると、それぞれ10万円が贈られます。

また、エントリー作品をTAKERUで販売する場合には、印税(当社規定)が支払われます。さらにパッケージ化の際には、パッケージの印税(当社規定)が支払われます。

移植版も大募集

このコーナーでは、過去のログイン誌上で発表されたソフトの他機種への移植版も広く募集しています。移植が完了したら、ぜひ下のあて先までお送りください。

あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部
「ソフトウエア コンテスト」係

ブラザーさんとこのTAKERUで手に入れてね!! 今月のプログラム

今月のソフトコンテストを読んで、このプログラムで遊びたい！　と思ったキミ。プログラムは、ブラザーのソフト販売機TAKERUで買おう。

TAKERUが設置されているのは、下記の130店。お財布を持ってこのお店に出かければ、プログラムがスグに買えて、思いたったその日から遊べるぞ。そのうえ、品切れの心配もないから、じっくり考えてから買いに行ってもだいじょーぶなのだ。

TAKERUでは、先月号までにこのコーナーで紹介したプログラムも販売中。欲しいプログラムの使い方の載ったログインは大切にとっておいて、おこづかいがたまったら買いに行ってね。

1988年4月8日発売開始予定

ログインソフトウエアコンテスト エントリーNo.73

●TETRER（PC-8801SR以降）……………………… 2,000円

ログインソフトウエアコンテスト エントリーNo.74

●VILLAIN（PC-8801SR以降）……………………… 2,000円

ログインソフトウエアコンテスト エントリーNo.75

●MAGNETIC HOUSE（X1シリーズ）……………… 2,000円

※これらのプログラムの詳しい使い方は、今月号のログイン本誌に掲載されています。

■ログインのプログラムの内容に関するお問い合わせ先
ログイン情報電話　☎03-486-8086（月～木曜日 14:00～17:00）

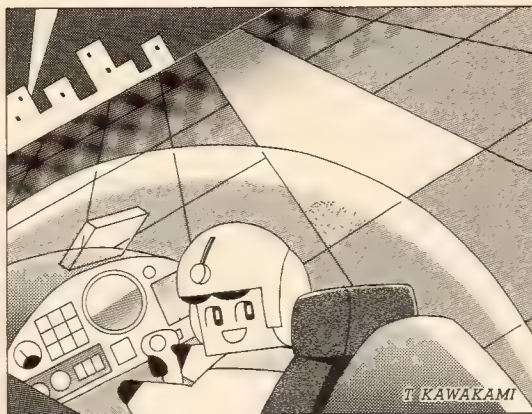
TAKERUの設置店は全国に130店もあるのだ!!

地域	店名	電話
北海道		
札幌	そごう電器 YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップ ハドソン	(011)205-1590
青森県		
青森	電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2356
岩手県		
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チェーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田県		
秋田	電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
宮城県		
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チェーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チェーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
福島県		
郡山	ダイエー郡山電器館 2F	(0249)34 2121
	うすい百貨店	(0249)32 0001
福島	庄子デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	㈱いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形県		
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟県		
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランド DJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
栃木県		
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
群馬県		
高崎	パソコンランド21 高崎店	(0273)26-5221
前橋	パソコンランド21 前橋店	(0272)21-2721
太田	パソコンランド21 太田店	(0276)45-0721
茨城県		
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
埼玉県		
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
上尾	㈱ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
千葉県		
船橋	ダイエーららぽーと店 2F	(0474)34-3181
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ラオックス千葉店（PERIE 3F）	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
東京都		
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン ラジオ館 5F	(03)251 1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	コムロード 1F、4F	(03)352-6217
	ラオックス新宿店 4F	(03)350-1241
日本橋	高島屋 5F	(03)211-4111
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
足立	コンピュータショップHOT	(03)870 7719
二子玉川	ヤマギワ玉川店（玉川高島屋南館5F）	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線（will 6F）	(0425)27 6211
八王子	ムラウチ電機 2F	(0426)42-6211
	上新電機J&P八王子そごう店	(0426)26-4181
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	上新電機J&P町田店	(0427)23-1313
神奈川県		
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 5F	(044)244-5421
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
藤沢	㈱WAVE EYE	(0466)43-1771
平塚	㈱梅屋 5F	(0463)22-4147
山梨県		
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野県		
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店6F	(0263)36 2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
福井県		
福井	3QPASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
富山県		
富山	㈱丸の内カラー駅前店	(0764)41-2500
石川県		
金沢	㈱丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
	㈱うつのみや片町店	(0762)21-6136
静岡県		
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-3991
愛知県		
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちぐさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
	栄電社テクノ大須店	(052)252-0181
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムビットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜県		
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
三重県		
津	河合無線OA津店	(0592)26-0111
四日市	河合無線ガーデンワールド四日市店	(0593)54 3366
大阪府		
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
	J&Pメディアランド	(06)634-.511
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド 駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	J&P高槻店	(0726)85-1212
	西武百貨店関西高槻店	(0726)83 0111
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良県		
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都府		
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山県		
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
滋賀県		
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25 0111
兵庫県		
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電機館パレックス	(078)319 7911
姫路	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1211
岡山県		
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	ファソランド	(0864)25-4701
広島県		
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
香川県		
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
高知県		
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
徳島県		
徳島	徳島そごう7F（事務機売り場）	(0886)25-4056
愛媛県		
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31 6711
福岡県		
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)78.-7131
	寿屋エレテ博多	(092)281-4411
長崎県		
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本県		
熊本	寿屋本庄店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)322-4180
鹿児島県		
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分県		
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎県		
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
沖縄県		
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

1988年3月3日現在

プログラムの内容以外のTAKERUに関するのお問い合わせは、上記のお店または、ブラザー工業㈱TAKERU事務局〒460愛知県名古屋市中区大須3-46-15 ☎052-263-5895までお願いいたします。今月のパソコン通信のページでご紹介したネットワーク版"STEIN"もTAKERUで発売しております。

EDITORIAL LOG

6月号はヒサビサのアクションゲーム特集。今、アクションが復活のキザシを見せているのだ。モチロン付録は『イースII』だっ!

まずは特集。しばらく忘れさられていたかのよーなアクションゲームが今年はハヤる。で、なーんでハヤるのかとゆーと、それは来月号を読めばわかるのだ。加えて、PC-8801SR用横スクロールシューティングツクール『ヨコスカウォーズ』を大紹介。これさえあれば、キミもビデオゲームメーカーになった気になれる。当然のごとく徹底解剖は最新ゲームを12本と、あの『源平討魔伝』をテッテー的に解剖するぞ!

6月号は5/7発売! 特価520円

■広告目次

■発行人 塚本慶一郎 ■編集人・編集長 小島文隆 ■副編集長 塩崎剛三／河野真太郎 ■編集スタッフ 薮暁彦／金井哲夫／田中富美子／加川良／唐木緑／樹村頼子／新井創士／水野震治／浜村弘一／伊東みか／下山牧子／金田一健／石井理恵子／高橋久美子／渡辺妙子／金矢八十男／川村篤／五十嵐久和／宮地千里／大塚由利子／入澤貴志／有沢清子／伊藤雅敏／鈴木弘明／深山かおり／都竹喜寛／鈴木賢一／山田美恵子 ■制作スタッフ 本間智嗣／山田康幸／荒井清和／田宮朋子／佐藤英人／浜崎千英子／刑部仁 ■編集協力 上野利幸／由井香織／山口裕生／船田巧／青柳昌行／加藤彰洋／田中芳洋／森岡憲一／小池善之／土方幸和／林大紋／可徳剛／高橋義信／藤木清輝／渋谷洋一／二木康夫／石埜三千穂／川尻角栄／川村和弘／渡辺和彦／斉藤伸／伊藤裕／藤高信博／斉藤裕史／折原光治／三井徳久／吉屋一美／田川実／神谷正樹／大橋悟朗／出浦美佐子／大森穂高／武笠広幸 ■制作協力 admix／三輪悦子／NEXT／今井邦孝／三宅政吉／高橋義昭／SPACE“Y”／前田明子／細目壮子／前田実穂子／山口志乃／鈴木仁／三戸英子／小山俊介／吉田由喜子／内山泰秀／林裕子 ■アメリカ駐在 トム・ランドルフ／デイブ・ルー ■フォトグラフ 高瀬ゆうじ／水科人士／八木澤芳彦 ■イラスト 袴田一夫／横山宏／川上富也／細田雅亮／伝陽一郎／米田裕／スワン松本／土居孝幸／野沢朗／内田美智子／宮嶋美奈子／椿道明／杠聡／城戸房子／加藤洋之＆後藤啓介／田村こより／山本康之／もろが卓／前田実緒／山口一和／鈴木仁

3/18㊎オープンの

AVCソフト専門SHOP
ディスクユニオン 北浦和店

パソコンソフト 取扱開始!

3/18に北浦和にオープンしたAVCソフトの大型総合SHOP、ディスクユニオン北浦和店が、NEC PC-88、98用のゲーム用パソコンソフトの取扱いを開始しました。最新AVソフトから中古ソフトまで、80,000点の品揃えに加え、首都圏最大のAV生テープコーナーを持つ、北浦和店に、また新たな楽しみが加わりました。

〒336 埼玉県浦和市常盤町10-8-5
(JR北浦和駅徒歩5分、埼大通り沿い)
営業時間：11：00～21：00(日・祝20：00)

TEL▶ 0488-32-0076
(レンタルコーナー 0488-32-0708)

★OPEN記念
NEC PC-88、98用中古ソフト セール

4月9日㊏・10日㊐ 2日間限り!

NEC PC-88、98用のゲーム用中古ソフトを500本／ オープン記念特価で大放出／

〔出品一例〕
●ゼリアード ¥4,000 ●イース ¥1,500 ●三國志 ¥3,000 ●ヤシャ ¥3,500 ●スーパー大戦略 ¥5,800 その他多数。

音と映像のENTERTAINER disk union 渋谷2号店

MSX用ソフト買取開始!

MSXユーザーの皆様に朗報／ 渋谷2号店がPC-88、98用ソフトに続いて、MSX用ソフトの買取りを始めました。お気軽にお持ち下さい／(ROMカセットとディスクのみに限らせていただきます。)

〒150 東京都渋谷区宇田川町30-7
(スペイン通り交番前「アンテナ21」BF)
営業時間：11:00～20:00

TEL▶ 03(461)1121

NEC PC-8801、9801シリーズ用ゲームソフト
高価買取
アッというまにCASH(北浦和店・渋谷2号店のみ)

※1本から買い取ります。(持込のみ受付ております)
※身分証明書(免許証、学生証)と印鑑をお持ち下さい。
※18才未満の方は保護者の承諾、小学生は保護者の同伴が必要です。
※フロッピー・ディスクのゲームソフトに限らせていただきます。
　ビジネスソフトまた、コピーしたものは買取できません。
※解説書、パッケージ付きのものに限ります。
※通信販売はいたしておりません。

A オーディオ V ビデオ C コンピュータ ソフト&ハード 高価買入

信頼のプロ・ショップに、おまかせ下さい。

1まずはお電話を/
長い歴史と実績を誇るユニオンがやはり有利。現金買取り価格をその場で即答。

2無料出張
パソコン・ソフトは、5本以上。LPは50枚以上、CD・ビデオカセット・ビデオディスクは10点以上(組合わせ合計でOK)まとめての処分には、全国どこへでも出張サービス。ハード製品は、都内近県は出張引取り、その他の方は、宅配便の送料着払いでOK／

3高価査定
独自のプライスリストにより、業界一の高価査定をいたします 電話による査定もOK、お忙しい方には、手紙てご返事します

4現金支払/
買取代金は、口座振り込みいたします

5ご来店でもOK/
ユニオン・セカンドハンズ各店店頭へ直接お持ちいただければ、その場で買取ります(学生証、免許証などの身元確認証と印鑑をご持参下さい)

ユニオン コール オン サービス 〒102 東京都千代田区飯田橋2-13-1 受付時間＝10:00～20:00 (コレクトコール大歓迎 ☎106へお申し込み下さい。)

★要らなくなったAVCソフトのご処分は
☎03(264)7934
CD LPレコード ミュージックテープ ビデオカセット ビデオディスク

★要らなくなったAVCハードのご処分は
☎03(262)9674
オーディオ ビデオ テレビ パソコン

ディスクユニオン
disk union

オーディオユニオン
audio union

PC-8801FA

12音源搭載による強力サウンド新88シリーズFA登場。

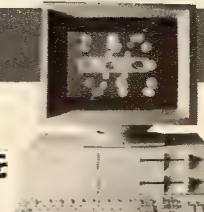
プラン15　88FAお買得純正基本セット　TELにて

品名	価格
PC 8801FA	168,000円
PC-KD862(ビデオアートボード対応ディスプレイ)	99,800円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
定価合計	284,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×18回	ボーナス23,000円×3回
5,500円×24回	ボーナス22,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス　なし

PC-88VA2

16ビットのパワーが描画機能・日本語機能を飛躍的に向上させた。

プラン20　88VA2純正基本セット　TELにて

品名	価格
PC-88VA2	298,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	440,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス31,800円×4回
6,000円×36回	ボーナス23,200円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
6,300円×60回	ボーナス　なし

プラン21　88VA2オーディオビジュアルセット　TELにて

品名	価格
PC-88VA2	298,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PC-88-VA103-HMW(インスタントミュージック)	14,000円
PC-88VA-11K(ビデオボード)	39,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	577,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス24,800円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,000円×10回
7,400円×72回	ボーナス　なし

プラン22　88VA2ワープロアートセット　34%引

品名	価格
PC-88VA2(本体特価283,000円	298,000円
PC-TV352(0 39ミリ、TV内蔵CRT)	115,000円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
ユーカラVA(ワープロソフト、アート機能付)	36,000円
ユーカラチャート(表計算、グラフ作成ソフト	28,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙 00枚	480円
プリンターケーブル	4,500円
定価合計	606,080円

特価398,000円

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス27,500円×6回
5,500円×48回	ボーナス25,500円×8回
3,900円×60回	ボーナス25,000円×10回
7,100円×72回	ボーナス　なし

FM77AV20EX

いっそう強化された基本性能に、高度なAV機能を標準装備してトータルにパワーアップ。

プラン23　AV20EX純正基本セット　TELにて

品名	価格
FM-77AV20EX	128,000円
FM-TV152(カラーCRT TV付)	89,800円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	239,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×12回	ボーナス19,800円×2回
6,000円×18回	ボーナス14,500円×3回
4,000円×24回	ボーナス15,000円×4回
4,500円×36回	ボーナス　なし

プラン24　AV20EXワープロアートセット　41%引

品名	価格
FM 77AV20EX	28,000円
FM-TV152(カラーCRT、TV内蔵)	89,800円
TR-24CLF(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
FM77-414(ビデオカード)	29,800円
いろどりAV(ワープロ、グラフィック機能付)	25,000円
3.5インチ2DD×10枚(ディスケット)	22,000円
ED 3000(縦型4段パソコンラック)	22,800円
定価合計	391,700円

特価228,000円

月々	ボーナス
10,000円×18回	ボーナス22,000円×3回
7,000円×24回	ボーナス20,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,600円×48回	ボーナス　なし

プラン16　88FA純正基本セット　TELにて

品名	価格
PC-8801FA	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
5インチ2D×10枚(3M)	17,000円
定価合計	303,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×18回	ボーナス21,500円×3回
6,000円×24回	ボーナス21,500円×4回
3,300円×36回	ボーナス20,000円×6回
5,100円×48回	ボーナス　なし

プラン17　88FAお買得ミュージックセット　31%引

品名	価格
PC-8801FA(本体特価160,000円)	168,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
AFB-10(アンプ内蔵スピーカー)	25,000円
PS88-013-2W(インスタントミュージック)	14,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
定価合計	318,600円

特価219,800円

月々	ボーナス
9,000円×18回	ボーナス25,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス24,200円×4回
3,000円×36回	ボーナス23,500円×6回
5,400円×48回	ボーナス　なし

プラン18　88FAお買得ワープロセット　40%引

品名	価格
PC-8801FA(本体特価160,000円)	168,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	30,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
定価合計	419,680円

特価248,000円

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス20,000円×4回
4,800円×36回	ボーナス18,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス　なし

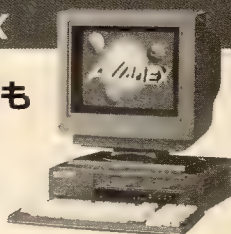
プラン19　88FAオーディオビジュアルセット　TELにて

品名	価格
PC-8801FA	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PC-8801-17(ビデオアートボード)	49,800円
PS88-012-2W(ペイントツール)	15,000円
PS88-013-2W(インスタントミュージック)	14,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	475,880円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,500円×8回
3,500円×60回	ボーナス21,000円×10回
6,100円×72回	ボーナス　なし

FM77AV40EX

ワープロも、パソコン通信もアニメも。もちろんAVも。ぜんぶに強い、楽しめる高性能パソコン。

プラン25　AV40EX純正基本セット　TELにて

品名	価格
FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC231D(4050文字カラーCRT)	89,800円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	279,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×18回	ボーナス18,800円×3回
6,000円×24回	ボーナス15,500円×4回
3,000円×36回	ボーナス18,000円×6回
4,700円×48回	ボーナス　なし

プラン26　AV40EXお買得セット　TELにて

品名	価格
FM-77AV40EX	168,000円
FM-TV154(カラーCRTテレビ付)	138,000円
3.5インチ2DD×10枚(ブランクディスケット)	22,000円
定価合計	328,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×18回	ボーナス20,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス21,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,000円×6回
5,300円×48回	ボーナス　なし

プラン27　AV40EXお買得ワープロセット　33%引

品名	価格
FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC 231D	89,800円
FM-PR203B2(80桁、カラー熱転写プリンター)	80,000円
玄徳 Word V2(ワープロ)	28,000円
玄徳 Calc(表計算簡易言語)	20,000円
3.5インチ2DD×10枚(ディスケット)	22,000円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	22,500円
定価合計	430,300円

特価285,000円

月々	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス24,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
5,800円×60回	ボーナス　なし

プラン28　AV40EX純正アートセット　33%引

品名	価格
FM-77AV40EX	68,000円
FMDPC-231D	89,800円
FM-PR203B2(80桁、カラー熱転写漢字プリンター)	80,000円
FM77-414(ビデオカード)	29,800円
B273D080(FMグラフィックエディタ2)	20,000円
FMMO-101(マウス)	12,800円
3.5インチ2DD×10枚(ディスケット)	22,000円
SR 007(縦型4段ラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
定価合計	452,700円

特価299,800円

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,000円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

受付時間 AM9:30▶PM9:00 **電話一本即納!**

藤　沢 0466(43)1775
札　幌 011(771)4971
盛　岡 0196(24)3172
仙　台 022(267)5371
新　潟 0252(75)5076
東　京 03 (226) 9286
静　岡 0542(54)0696
名古屋 052(581)4325
大　阪 06 (362) 5057
広　島 082(293)0811
福　岡 092(481)0502
FAX 0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

X1 turbo ZII

NEW Z-BASICを搭載して、新しく生まれ変わった。

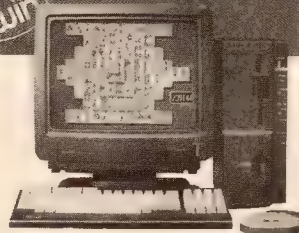
プラン29　ターボZII純正基本セット　TELにて

品名	価格
CZ-881CB	179,800円
CZ-880DBK(カラーCRT、TV内蔵)	109,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	313,600円

ウェーブ・アイ特価

支払	ボーナス
10,000円×18回	ボーナス21,500円×3回
7,000円×24回	ボーナス20,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,600円×48回	ボーナス なし

パソコンテレビ X1 twin

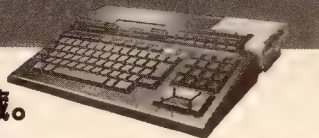
HEシステムを内蔵し、Xシリーズ新境地を開く入門機です。

プラン30　X1ツイン純正基本セット　TELにて

品名	価格
CZ-830CB	99,800円
CZ-830DB(カラーCRT、TV付き)	98,000円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
定価合計	214,800円

ウェーブ・アイ特価

支払	ボーナス
10,000円×12回	ボーナス27,500円×2回
6,000円×18回	ボーナス24,000円×3回
4,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
5,400円×36回	ボーナス なし

HITBIT MSX2 HB-F1XD

大容量の3.5インチFDD内蔵。JIS配列キーボード。

X68000

16ビットの理想を追求した個人のワークステーション。ハードディスク内蔵型の新登場。

プラン31　X68000基本セット　TELにて

品名	価格
CZ-600CE(本体+キーボード)	369,000円
CZ-600DE(15型カラーディスプレイテレビ)	129,800円
定価合計	498,800円

ウェーブ・アイ特価

支払	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス24,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,400円×8回
4,000円×60回	ボーナス18,900円×10回
6,200円×72回	ボーナス なし

プラン32　X68000サウンドプロフェッショナルセット　TELにて

品名	価格
CZ-600CE	369,000円
CZ-600DE	129,800円
MUSIC PRO68K(楽譜ワープロ)	18,800円
SOUND PRO68K(FM音源サウンドエディタ)	15,800円
ED-700(2段ラック)	27,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	584,400円

ウェーブ・アイ特価

支払	ボーナス
8,200円×36回	ボーナス28,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス20,000円×10回
7,300円×72回	ボーナス なし

プラン33　X68000グラフィックプロフェッショナルセット　TELにて

品名	価格
CZ-600CE	369,000円
CZ-600DE	129,800円
CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69,800円
Z's STAFF PRO-68K(グラフィックツール)	58,000円
CZ-8PC2(80桁、熱転写カラープリンター)	69,800円
ED-700(2段ラック)	27,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	747,880円

ウェーブ・アイ特価

支払	ボーナス
11,500円×36回	ボーナス33,000円×6回
9,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス24,000円×10回
9,600円×72回	ボーナス なし

プラン34　X68000ACE HD 純正基本セット　TELにて

品名	価格
CZ-611C GY	399,800円
CZ-601D-GY 0.39ミリ、15インチカラーディスプレイテレビ	119,800円
定価合計	519,600円

ウェーブ・アイ特価

支払	ボーナス
9,900円×36回	ボーナス24,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,500円×10回
7,800円×72回	ボーナス なし

プラン35　X68000ACE HD ビジネスセット　TELにて

品名	価格
CZ-611C GY	399,800円
CZ-601D-GY	119,800円
CZ-8PK7(80桁、ドット漢字プリンター)	122,000円
Business PRO-68K(表計算、データベース、グラフ作成)	68,000円
10インチ連続紙500枚	2,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	735,600円

ウェーブ・アイ特価

支払	ボーナス
13,000円×36回	ボーナス35,500円×6回
10,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス25,000円×10回
10,700円×72回	ボーナス なし

Panasonic A1F

プラン36　A1F基本セット　TELにて

品名	価格
FS-A1F(フロッピー搭載)	54,800円
TH-14G1(TV付きカラーCRT)	66,000円
FS-JS222(連射式ジョイパッド)	2,500円
FS-VC3011(RGBケーブル)	3,000円
定価合計	126,300円

ウェーブ・アイ特価

支払	ボーナス
8,900円×12回	ボーナス なし
6,100円×18回	ボーナス なし
4,700円×24回	ボーナス なし
3,300円×36回	ボーナス なし

プラン37　F1XD基本セット　TELにて

品名	価格
HB-F1XD	54,800円
TH-14G1(2000文字、TV内蔵)	66,000円
CRTケーブル	3,000円
JS-303T(連射ジョイパッド)	2,000円
定価合計	125,800円

ウェーブ・アイ特価

支払	ボーナス
8,900円×12回	ボーナス なし
6,100円×18回	ボーナス なし
4,700円×24回	ボーナス なし
3,300円×36回	ボーナス なし

商品今すぐ!!夏のボーナス一括払いOK。

新歩人の情報ターミナル

WAVE EYE

REFRESH PASOCOM

今月の限定お買得品

SHARP PC-1360 限定品

シリアルインターフェイス装備
PC-1360〔ポケコン・本体〕··¥29,800
プログラム編集機能
RAMカード2スロット装備
定価合計¥29,800➡¥19,800

SHARP X1 turbo Z

このセットにCZ141SFを付けるとturboZIIになります
CZ880C〔本体〕¥218,000➡¥120,000
CZ880DB〔ディスプレー〕¥109,800➡¥79,000
セット合計¥347,000➡ ~~¥198,000~~

SHARP X1 turbo III

CZ-870CB〔本体〕·········¥168,000
CZ 870DB〔ディスプレー〕····¥109,800
セット合計¥277,800➡¥145,800

SHARP 新品限定品 CU-14FA2

定価¥54,800➡¥34,000

SHARP CZ-8PK6 限定品

15インチ24ドットプリンター
第2水準漢字ロム付
定価¥159,000➡¥89,800

CZ-8PK5 限定品

10インチ24ドット漢字プリンター
第2水準漢字ロム付
定価¥129,000➡¥69,800

Victor 新品同様品
〈MSX²パソコン〉
HC-90
定価合計¥168,000➡ ~~¥78,000~~

SANYO WAVY 23 新品限定品
PHC-23〔MSX2〕
定価合計¥32,800➡¥24,800

Panasonic A1 MSX2

FS-A1mk2 ¥29,800
発売記念価格 ¥26,800

SONY MSX2 HB-F1mkII
HB-F1mkII ¥29,800➡¥26,800

富士通 FM77AV40EX

77AV40 セット¥217,000
FM-77AV40EX ········ ¥168,000
FM-TV154 ········ ¥138,000
セット合計¥306,000➡ ~~¥109,000~~

SHARP 新品限定品
〔2,000文字ディスプレー〕
NEC、SHARP、富士通、接続可能

CU14FA1〔8・21ピンRGBディスプレー〕
定価¥54,800➡¥31,000

Panasonic A1

FS-A1 ¥54,800
発売記念価格 ¥48,800

MSX2 HB-F1XD

HB-F1XD ·¥54,800➡¥43,800

プレゼント 中古及び新品にかかわらず、X1シリーズ及びX68000をコースでお買上げいただきましたお客様全員にもれなくフロッピーホルダー・クリーニングカートをプレゼント"

NEC

6001シリーズ本体

PC-6001MKII〔家庭用TVに直接可能〕··········¥84,800►¥12,000
PC-6001MKII SR〔RFモジューレーター付〕·····¥89,000►¥20,000
PC-6601〔3.5″ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕····¥143,000►¥25,000
PC-6601SR〔3.5″ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕···¥155,000►¥38,000

8001シリーズ本体

PC-8001MKII·····················¥123,000►¥12,000
PC-8001MKII SR·················¥108,000►¥14,000
PC-8001MKII SR〔新品〕··········¥108,000►¥16,800

データレコーダ

PC-DR312·······················¥12,800►¥6,800
PC-DR321〔新品〕···············¥198,000►¥12,800
PC-DR350〔新品〕···············¥188,000►¥7,900
PC-DR312〔新品〕···············¥128,000►¥9,500
PHC-DR II〔新品〕···············¥12,800►¥9,200
PC-DR311·······················¥12,800►¥6,000
PC-6081························¥12,800►¥6,000
PC-6082························¥19,800►¥7,000

ディスプレー NEC本体に接続できるディスプレーを紹介

●2000文字ディスプレー（デジタル）

PC-KD[illegible]···················¥[illegible]►¥18,000
PC-KD251K······················¥59,800►¥25,000
PC-KD351·······················¥998,000►¥25,000
CU-14GE························¥49,800►¥26,800
CU14FA1〔新品同様〕·············¥54,800►¥31,000
CU-14FA[illegible]〔ケーブル付〕〔新品〕···¥54,800►¥34,000
CU-14GB〔新品同様〕·············¥[illegible]►¥29,800
CU-14GE〔新品同様〕·············¥[illegible]►¥29,800
CU-14G及びCU14FA1はNEC・SHARP・富士通の本体に接続できます

●2000文字ディスプレーテレビ

PC-TV151·······················¥94,800►¥42,000
CZ-811D························¥89,800►¥37,800
CZ-820DB〔2000文字ディスプレーTVテレビ〕·····¥89,800►¥39,800
CZ-820D〔新品同様〕·············¥89,800►¥42,800

●4050文字デジタルディスプレー

PC-KD551·······················¥118,000►¥42,000
PC-KD551K······················¥99,800►¥48,000
PC-8853N〔[illegible]RGB〕·········¥168,000►¥48,000

●4050文字アナログディスプレー

PC-KD852·······················¥99,800►¥49,000
PC-KD854·······················¥89,800►¥50,000
PC-KD854〔新品〕···············¥89,800►¥53,000
PC-KD862〔アナログRGB〕·········¥99,800►¥67,000
PC-KD862〔アナログRGB〕〔新品同様〕·····¥99,800►¥70,000
CU-14AD〔アナログRGBビデオボード対応〕〔新品同様〕··¥84,800► ~~¥64,000~~

●4050文字アナログ、デジタルディスプレー

CMT-146L〔アナログRGB〕·········¥89,800►¥48,000
CMT-146L〔アナログRGB〕〔新品同様〕·····¥89,800►¥50,000
CU14AG2〔アナログRGB〕··········¥84,800►¥47,000
CU14A4〔アナログRGB〕〔新品同様〕·····¥89,800►¥49,800

●4050文字 2000文字デジタルディスプレーテレビ

CZ870D〔新品同様〕··············¥108,000►¥68,000

●4050文字 2000文字アナログディスプレーテレビ

PC-TV351·······················¥129,800►¥78,000

PC-TV453N〔ビデオボード対応〕〔新品同様〕·····¥138,000►¥95,000
PC-TV352〔新品同様〕············¥115,000►¥77,800
CZ-600D〔B″K対応〕〔新品同様〕·····¥129,500►¥89,000

●その他

PC-6041〔2000文字モノクロ〕·······¥36,800►¥8,000
PC-60M43〔15色ディスプレー〕······¥65,800►¥18,000
PC-8851〔4050文字グリーンディスプレー〕····¥58,800►¥20,000

大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。☎03-987-7771
お使いの本体に合うディスプレーをお気軽にお問い合せ下さい

フロッピーディスク

TF20〔5″フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕¥142,000►¥35,000
K-305〔両面倍密ディアルフロッピー〕·········¥128,000►¥38,000
PC-8031-2W〔5″フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕··¥248,000►¥現金大特価
PC-80S31〔5″フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕¥168,000►¥48,000

8801シリーズ本体

8801フェア中

現金大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。☎03-987-7771

PC-8801························¥228,000►¥22,000
PC-8801〔漢字ロム付〕············¥266,000►¥25,000
PC-8801 II10····················¥168,000►¥33,000
PC-8801 II30〔5″ドライブ2機増設〕·····¥275,000►¥58,000
PC-8801 II30〔5″ドライブ2機増設〕·····¥275,000►¥58,000
PC-8801 II30〔5″ドライブ2機標準装備〕····¥275,000►¥58,000
PC-8801 IISR30〔5″ドライブ2機増設〕····¥258,000►¥89,000
PC-8801 IIFR20〔5″ドライブ1機標準装備〕···¥148,000►¥73,000
PC-8801 IIFR30〔5″ドライブ1機増設〕····¥178,000►¥85,000
PC-8801 IIFR30〔5″ドライブ2機標準装備〕···¥178,000►¥85,000
PC-8801FH20·····················¥138,000►¥85,000
PC-8801FH20〔新品同様〕··········¥138,000►¥92,000
PC-8801FH30·····················¥168,000►¥98,000
PC-8801FA·······················¥168,000►¥110,000
PC-8801 IIMR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕·····¥238,000►¥98,000
PC-8801MH·······················¥208,000►¥108,000
PC-8801MH〔新品同様〕············¥208,000►¥124,000
PC-8801MA·······················¥198,000►¥138,000
PC-88VA·························¥298,000►¥178,000

9801シリーズ本体

256K増設ラムボード〔10MHz対応〕〔新品〕·······¥39,800►¥9,800
256K増設ラムボード〔I・Oデータ〕〔新品〕·······¥14,800►¥12,800
512K増設ラムボード〔I・Oデータ〕〔新品〕·······¥20,000►¥16,900
1MB RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕····¥45,000►¥28,000
1.5MB RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕···¥58,500►¥38,000
PC-9801E〔漢ロム付〕·············¥245,000►¥60,000
PC-9801U2·······················¥298,000►¥98,000
PC-9801UV2······················¥318,000►¥178,000
PC-9801UV21·····················¥318,000►¥198,000
PC-9801F2〔5″ドライブ2機標準装備〕······¥398,000►¥118,000
PC-9801m₂〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕····¥415,000►¥158,000
PC-9801VF2〔5″ドライブ2機標準装備〕·····¥348,000►¥160,000
PC-9801Vm₂〔5″ドライブ2機標準装備〕·····¥415,000► ~~¥218,000~~
PC-9801Vm21·····················¥390,000► ~~¥230,000~~
PC-9801Vm21〔本体〕〔新品同様〕······¥390,000► ~~¥240,000~~
PC-9801VX2······················¥433,000► ~~¥218,000~~
PC-9801VX21〔本体〕··············¥433,000► ~~¥258,000~~
PC-9801VX41〔本体〕··············¥630,000►¥400,000
PC-98LT model II〔新品同様〕·······¥238,000►¥164,000
PC-98LT model Z1〔新品同様〕·······¥288,000►¥198,000

プリンター

PC-PR401〔サーマルプリンター〕··········¥39,800►¥15,000
RP-80F TII〔シリアルプリンター〕·········¥89,000►¥18,000
GP-500M〔シリアルプリンター〕···········¥49,800►¥19,800
PC-8826〔カラープロッタープリンター〕······¥148,000►¥38,000
PC-PR103〔インパックトラインドットプリンター〕···¥89,800►¥23,000
PC-PR104〔日本語プリンター〕············¥99,800►¥38,000
G10XPJ〔PC-8822対応〕〔新品同様〕········¥99,800►¥32,000
PC-6022〔シリアルプリンター〕···········¥29,800►¥11,000

●ドット漢字プリンター

RP80F TIIK〔16漢字プリンター〕··········¥129,000►¥30,000
GP-550M〔16漢字プリンター〕············¥119,800►¥26,000

●熱転写漢字プリンター

PC-PR406M〔24熱転写プリンター〕·········¥59,800►¥39,800
PC-PR406M〔新品〕······················¥59,800►¥46,000
PC-PR101TL〔24ドット10インチ〕··········¥79,800►¥48,000
PC-PR101TL〔新品〕·····················¥79,800►¥49,800
AP-80EX PC〔24ドット〕〔新品同様〕········¥69,800►¥46,000
PC-PR406〔24熱転写漢字プリンター〕······¥99,800►¥48,000
PC-8825〔24熱転写プリンター〕···········¥176,000►¥30,000
TR-24CL〔24カラー熱転写プリンターケーブル付〕〔新品〕¥73,700►¥41,000

●24ドット10インチ漢字プリンター

PC-PR101·····························¥238,000►¥58,000
PC-PR101F2〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕····¥138,000►¥92,000
NM-9700〔カラープリンター〕〔新品同様〕·······¥163,000►¥110,000
VP-600〔PCセット〕〔第2水準ロム付〕〔新品〕····¥124,000►¥98,000

●24ドット15インチ漢字プリンター

PC-PR201·····························¥298,000►¥78,000
NM-9400S〔新品同様〕··················¥310,000►¥98,000
NM-9400······························¥310,000►¥88,000
PC-PR201H····························¥288,000►¥148,000
PC-PR201H2〔カラープリンター〕··········¥245,000►¥157,000
PC-PR201H2〔カラープリンター〕〔新品同様〕····¥245,000►¥165,000
PC-PR201V2〔15カラープリンター〕〔新品限定8台〕¥298,000►¥215,000
PC-PR201F····························¥188,000►¥89,000
PC-PR201F2〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕····¥158,000►¥106,000
NM-9950〔カラープリンター〕··············¥245,000►¥125,000
NM9950II〔15カラープリンター〕〔新品限定5台〕··¥245,000►¥165,000
VP130K〔カートリッジ、ケーブル付〕··········¥177,000►¥78,000
VP135K〔カートリッヂ、ケーブル付〕〔新品限定品〕·¥177,000►¥84,800

●その他

PC-IN502〔イメージスキャナ〕··············¥99,800►¥67,000
PC-IN503〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕·····¥149,800►¥115,000
PC-IN503H〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕····¥165,000►¥126,000

ハードディスク

HDD-20S〔EPSON 20M〕〔新品同様〕·········¥198,000►¥122,000
SP-520〔エース 20M〕〔新品同様〕··········¥1[illegible]8,000►¥74,800
HD-4020〔JCM 20M〕〔新品同様〕···········¥230,000►¥159,800

本社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171
池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170
ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170

INFORMATION

AOYAMA (WORLD IN)

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

1 まずお電話下さい

これは？と思ったら…どんどんお電話下さい！

ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さなぎ？これは？といったご質問にも親切にお答え致します。

2 お支払方法

❶うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

❷もちろんクレジットで！クレジットカードもOK！

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。右のクレジットカードをお持ちの方、お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名②会員No.③有効期限をご連絡下さい。

カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。

3 グーンとお得な下取りシステム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買換えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

パソコンの買取り、査定、注文

03-987-7771

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。

※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000円までお支払いさせていただきます。

●今すぐ注文はこのダイヤルへ

パソコンの下取り・買取り

03-986-6103

今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

中古商品在庫センター問い合わせ

03-986-6104

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間 ●月曜日〜金曜日 10:00〜22:00 ●土・日曜日・祭日 10:30〜19:00

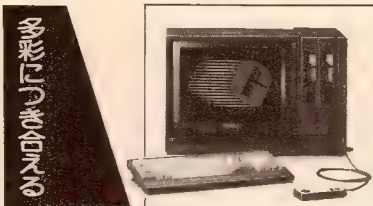
中古パソコンを価格だけで選んではいませんか？

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程多岐にわたる厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりません。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。私共の自慢は価格だけではありません。

SHARP

品名	定価	価格
本体		
MZ-1500	¥89,800	¥23,800
MZ-2200〔DR付〕	¥147,800	¥10,000
MZ2500 30	¥199,800	¥62,000
MZ-2500V2〔MZ-2531〕〔新品〕	¥199,800	¥128,000
MZ2861〔本体〕	¥328,000	¥258,000
CZ-600C〔X68000〕〔本体〕	¥369,000	¥268,000
ディスプレー		
CU14A4〔4050、アナログデジタルRGB〕〔新品同様〕	¥89,800	¥49,800
CU14FA1〔2000文字カラー〕〔新品限定品〕	¥54,800	¥29,800
MZ-1D22〔4050文字ディスプレー〕	¥99,800	¥49,000
MZ-1D26〔4050文字ディスプレー〕〔新品限定品〕	¥89,800	¥69,800
The.X-1		
X-1〔本体、ディスプレー、Gラム〕	¥155,000	¥53,000
X-1Turbo II〔本体〕	¥178,000	¥87,000
X-1Turbo II〔ディスプレー〕	¥119,800	¥65,000
CZ-870C〔X-1TurboIII〕〔本体〕〔新品同様〕	¥168,000	¥100,000
CZ-870D〔X-1TurboIII〕〔ディスプレー〕〔新品同様〕	¥109,800	¥69,000
CZ-870C〔X-1TurboIII〕〔本体〕	¥168,000	[illegible]
CZ-870D〔X-1TurboIII〕〔ディスプレー〕	¥109,800	¥67,000
CZ-880D〔X-1TurboZ〕〔ディスプレー〕	¥109,800	¥78,000
X-1F 10〔CZ811本体〕	¥89,800	[illegible]
X-1F 10〔CZ-811本体〕〔新品〕	¥89,800	[illegible]
X-1F〔CZ811ディスプレー〕	¥89,800	¥37,800
X-1F〔CZ-811Dディスプレー〕〔新古限定品〕	¥89,800	¥39,800
X-1F 20〔CZ812本体〕	¥139,800	¥56,800
CZ-800C〔本体、Gラム付〕	¥155,000	¥16,000
CZ-801C〔X-1C本体〕	¥119,800	¥16,000
CZ-803C〔本体〕	¥119,800	¥18,000
CZ-802C〔X-1D本体〕〔新品同様〕	¥198,000	¥19,000
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕	¥79,800	¥42,800
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕〔新品〕	¥79,800	[illegible]
CZ-820C〔X-1GModel 10本体〕	¥69,800	[illegible]
CZ-820C〔X-1GModel 10〕〔新品同様〕	¥69,800	[illegible]
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕	¥118,000	¥69,800
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕〔新品〕	¥118,000	[illegible]
CZ-830C〔X-1Twin〕〔本体〕	¥99,800	¥84,800
CZ-830C〔X-1Twin〕〔本体〕〔新品〕	¥99,800	¥現金特価
CZ-880C〔本体〕	¥218,000	¥112,000
CZ-880C〔X-1TurboZ〕〔本体〕〔限定品〕	¥218,000	¥120,000
X-1TurboZセット〔CZ-880CB+CZ-880DB〕〔新品同様〕	¥347,800	¥198,000
X68000セット〔CZ-600C+CZ600D〕	¥498,800	¥348,000
X-1周辺機器		
CZ-8VC〔X-1用RFモジューレーター〕	¥15,800	¥11,000
CZ-8VC〔X-1用RFモジューレーター〕〔新品〕	¥15,800	¥13,800
CZ-8KR〔漢字ロム〕〔新品〕	¥38,000	¥15,900
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕	¥24,800	¥17,800
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕〔新品〕	¥24,800	¥19,800
CZ-300F〔3フロッピーディスク〕	¥59,800	¥28,000
CZ-503F〔5シングルディスク〕	¥49,800	[illegible]
CZ-502F〔5デュアルディスク〕	¥99,800	¥58,000
ディスクにより ダブルシステムディスク付		
CZ-8BV1〔カラーイメージボード〕	¥39,800	¥25,000
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕	¥23,800	¥18,000
CZ-8EP〔拡張I/Oポート〕〔新品〕	¥11,800	¥9,800
CZ-8EB3〔拡張I/Oボックス〕〔新品〕	¥33,800	¥現金特価

パソコンテレビ X1G 街のオアシス都会派のベストセラー

多彩につき合える X1G を買って！

ファッションを選ぶ感覚でお決め下さい。2つのオリジナル・ブランドと無限のバリエーションを用意しています。

by World in Aoyama

1. 初のマルチビジュアル端子搭載
2. ジョイカード標準装備
3. タテ・ヨコ両用タイプ
4. 先進機能にもうれしい対応

X1G Model 10 A コース

CZ-820CE〔本体〕 ¥69,800
CZ-503F〔シングルディスク〕 ¥49,800

定価合計¥119,600➡¥56,000	
¥3,500×24回	ボなし 頭なし
¥5,100×12回	ボなし 頭なし
¥9,800×6回	ボなし 頭なし

X1G Model 10 B コース

CZ-820CE〔本体〕 ¥69,800
AN-58C〔RFコンバーター〕 ¥2,980

定価合計¥72,780➡¥26,000	
¥3,000×10回	ボなし 頭なし
¥4,700×6回	ボなし 頭なし
¥9,200×3回	ボなし 頭なし

家庭用TVに直接可

X1G Model 30 A' コース

CZ-822CB〔本体〕 ¥118,000
CZ-820DB〔ディスプレーテレビ〕 ¥79,800
CZ-8BS1〔ステレオFM音源ボード〕 ¥23,800

定価合計¥222,600➡¥129,600	
¥4,200×36回	ボなし 頭なし
¥6,000×24回	ボなし 頭なし
¥11,400×12回	ボなし 頭なし

TVも映るメディアコース

X1G Model 30 B コース

CZ-822CB〔本体〕 ¥118,000
AN-58C〔RFコンバーター〕 ¥2,980

定価合計¥120,980➡¥71,000	
¥3,400×24回	ボなし 頭なし
¥6,400×12回	ボなし 頭なし
¥12,300×6回	ボなし 頭なし

家庭用TVに直接可

今、X68000をコースでお買い上げいただいた方全員にもれなく 最新ソフト「アルカノイド」をプレゼント！

16ビット最速の68000だから……

ちょっと触れてみたい X68000

特典いっぱいのX68000 アルカノイドプレゼント

シンプルさの中にも華やかさを持ったX68000

特典いっぱいのX68000をワールドインアオヤマで！

今、X68000をお買上げのお客様に

●オリジナルXメンバーズカード電卓プレゼント●「それゆけX1」1年間無料購読●"X68000EXE(エグゼ)クラブ"に入会
●CLUB246ゴールド会員として登録●最新ソフト「アルカノイド」プレゼント●「ファイブXフロッピーホルダー」プレゼント

アルカノイドプレゼント

X68000 A コース

CZ-600C〔本体+keyボード〕 ¥369,000
CZ-600D〔15カラーディスプレーテレビ〕 ¥129,800
CZ-6ST1〔チルドスタンド〕 ¥5,800

定価合計¥504,600➡現金大特価	
¥7,100×36回	ボなし 頭15万
¥11,800×36回	ボなし 頭なし
¥12,500×24回	ボなし 頭10万

X68000 D コース

CZ-600C〔本体+keyボード〕 ¥369,000
CZ-600D〔15カラーディスプレーテレビ〕 ¥129,800
CZ-6ST1〔チルドスタンド〕 ¥5,800
スペースハリア・ゼビウス ¥15,600
上海・レリクス ¥13,700

定価合計➡¥533,900➡現金特価	
¥6,300×36回	ボなし 頭20万
¥10,800×36回	ボ12,000 頭なし
¥12,800×36回	ボなし 頭なし

AV事業部 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

株式会社 ワールド イン アオヤマ

身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

9800シリーズ

5"2DD・5"2HDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
殺意の接吻(くちづけ)	5FD	5.800	5,400
Art of War 海戦版	5FD	9.800	9,120
大戦略 2	5FD	9.800	9,120
大戦略2エディターセット	5FD	6.000	5,580
信長の野望全国版	5FD	9.800	9,120
セイレーン	5FD	7.800	7,260
三国志	5FD	14.800	13,770
ベトナム1968	5FD	9.800	9,120
一石にかける青春	5FD	7.800	7,260
ヤシャ	5FD	7.800	7,260
グランド・マスター	2HD	9.800	9,120
アルギースの翼	5FD	7.800	7,260
フライトシミュレーション2	5FD	8.800	8,190
ドーム	5FD	9.800	9,120
ティル・ナ・ノーグ	5FD	9.500	8,840
○星占術	5FD	18.000	16,740
碁きちくん対局囲碁	5FD	14.800	13,770
ファンタジー3	5FD	9.800	9,120
坂田血風録	5FD	8.800	8,190
ガンダーラー	5FD	7.800	7,260
ガイフレーム	5FD	8.200	7,630
ヒラニプラ	5FD	7.800	7,260
ザ・マン・アイ・ラブ	5FD	7.800	7,260
振飛車	5FD	7.800	7,260
雀豪	5FD	8.800	8,190
麻雀大会	5FD	8.800	8,190
麻雀悟空	5FD	6.800	6,330
プロ野球ファン	5FD	8.800	8,190
ファンタジー・ナイト	5FD	7.800	7,260
囲碁	5FD	12.800	11,910
億万長者	5FD	9.800	9,120
財テク家計簿	5FD	9.500	8,840
維新の嵐	5FD	9.800	9,120
抜忍伝説	5FD	9.800	9,120
蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	5FD	9.800	9,120
上海	5FD	6.500	6,050
ワールドゴルフ 2	5HD	7.800	7,260
ザナドウ	2FD	7.800	7,260
ザナドウシナリオ 2	5FD	5.800	5,400
マイト&マジック	5FD	9.800	9,120
昇龍（将棋）	5FD	7.800	7,260
サジリ	5FD	9.800	9,120
魔神宮	5FD	9.800	9,120
ファンタジー 2	5FD	9.800	9,120
リターンオブイシター	5FD	6.800	6,330
ウルティマ Ⅳ	5FD	9.800	9,120
ウォーニング	5FD	6.800	6,330
第４のユニット	5FD	6.800	6,330
うる星やつら	5FD	6.800	6,330
ヨトゥーン	5FD	7.800	7,260
ラプラスの魔	5FD	7.800	7,260
オーガ	5FD	6.800	6,330
イース	5FD	7.800	7,260
女子大生交際図巻	5FD	7.800	7,260
日本縦断セスナファイト	5FD	9.800	9,120
めぞん一刻	5FD	6.800	6,330
電脳水滸伝	5FD	7.800	7,260
ハイデッカー	5FD	7.800	7,260
ラスヴェガス	5FD	9.800	9,120
マンハッタンレクイエム	5FD	7.800	7,860
殺しのドレス	5FD	6.800	6,330
ロード・オブ・ウォーズ	5FD	8.500	7,910
エルスリード戦史	5FD	8.000	7,440
プロ野球養成ギブス	5FD	3.900	3,700
ハウメニロボット	5FD	9.500	8,840
★東京女子高生セーラー服	5FD	4.800	4,600
★ソープランドストーリー	5FD	7.800	7,260
★カイントギャル	5FD	6.800	6,330
★勝手に成ジャン	5FD	6.800	6,330
★美少女スタジオカット	5FD	3.800	3,600
★美少女ムービングスクール	5FD	3.800	3,600
★燃える野球拳	5FD	6.800	6,330
★リップスティック1～5	5FD	各3.000	各3,000
★天女伝説	5FD	7.800	7,260
★ふぇありいている	5FD	7.800	7,260
★あぶない女性心理学	5FD	5.800	5,400
★天使たちの午後美奈子	5FD	7.800	7,260
★少女伝説	5FD	6.800	6,330
★オレンジの媚薬	5FD	6.800	6,330
★華麗なえっち	5FD	5.800	5,400
★東京女子高制服図鑑	5FD	7.800	7,260

5"2DDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
お嬢様くらぶ	2DD	6.800	6,330
ソーサリアン	2DD	9.800	9,120
ねぎ麻雀	2DD	6.800	6,330
名監督	2DD	6.800	6,330
バンガー	2DD	6.800	6,330
★ラブリーGAL	2DD	7.800	7,260
★ポッポレモン	2DD	7.800	7,260

3"52HDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ウルティマ Ⅳ	2HD	11.800	10,980
ダイレス	2HD	6.800	6,330

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望全国版マーク2	5FD	9,800	9,120
三国志	5FD	14.800	13.770
合「詰」の将棋指南2	5FD	7.800	7,260
殺意の口吻(くちづけ)	5FD	5.800	5.400
レニングラード	5FD	6.800	6,330
ザ・競馬2(予想)	5FD	10,000	9,300
ハイドライド 2	5FD	6.800	6,330
オペレーショングレネード	5FD	6.800	6,330
戦国大名	5FD	6.800	6,330
七人のサムライ	5FD	6.800	6,330
蒼き狼ジンギスカン	5FD	9.800	9,120
シティーファイト	5FD	6.800	6,330
夕なぎのホライゾン	5FD	6.800	6,330
A列車で行こう	5FD	7.800	7,260
碁遊技	5FD	6.800	6,330
一石にかける青春	5FD	7.800	7,260
自己中心派	5FD	6.800	6,330
ホテルウォーズ	5FD	7,800	7,260
ザ・コックピット マーク2	5FD	5.800	5,400
森田和郎の将棋	5FD	7.800	7,260
棋太平	5FD	6.800	6,330
棋聖	5FD	7.800	7,260
ファンタジー 2	5FD	9.800	9,120
SHOGI88	5FD	6.800	6,330
ガルフォース	5FD	7.800	7,260
ローグ	5FD	9.800	9,120
オーガ	5FD	6.800	6,330
パターンエディータ 88	5FD	7,000	6,510
ダビンチ	5FD	6.800	6,330
プロフェッショナル麻雀	5FD	6.800	6,330
上海	5FD	6.500	6,050
88ターム	5FD	12.800	11,900
STAFF Kid 88	5FD	25.000	23,250
ウィザードリィ 3	5FD	9.800	9,120
サイキックウォーマーク2	5FD	8.800	8,190
ザナドウ	5FD	7.800	7,260
ザナドウシナリオ 2	5FD	5.800	5,400
ファンタジー 3	5FD	9.800	9.120
タイムパラドックス	5FD	7.800	7,260
妖姫伝	5FD	6.800	6,330
覇邪の封印	5FD	8.800	8,190
1942	5FD	6.800	6,330
戦場の狼	5FD	6.800	6,330
プラスティ	5FD	7.900	7,350
北斗の拳	5FD	6.800	6,330
リバイバー	5FD	6.800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
アマゾネスの秘宝	5FD	7,800	7,260
サンドラ	5FD	6.800	6,330
ザ・マン・アイ・ラブ VA対	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
めぞん一刻VA対	5FD	6.800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7.800	7,260
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
トップルジップマーク 2	5FD	6.800	6,330
キングスナイトスペシャル	5FD	6.900	6,420
ガバラの秘密	5FD	7.800	7,260
カリオストロの城	5FD	7.800	7,260
タッチ	5FD	7.800	7,260
道化師殺人事件	5FD	7.800	7,260
女子大生交際図巻 VA対	5FD	7.800	7,260
お嬢様くらぶ	5FD	6.800	6,330
マンハッタンレクイエムVA対	5FD	7.800	7,260
扉を開けて	5FD	7.800	7,260
ジンギスカン・サウンド付	5FD	12,300	11,440
麻雀悟空	5FD	6.800	6.330
ビーチ・ヘッド VA対	5FD	6.800	6,330
★夢少女さやか	5FD	6.800	6.330
★燃える野球拳	5FD	8.800	8,190
★天女伝説	5FD	7.800	7,260
★成田でジャンケンを	5FD	6.800	6,330
★カインドギャル	5FD	6.800	6,330
★いけにえの街 VA対	5FD	6.800	6,330
★ロリータバイオレンス VA対	5FD	6.800	6,330
★ファンタジーロリプVA対	5FD	6.800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3.800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3.800	3,600
★ソープランドストーリー	5FD	7.800	7,260
★ラブリーGAL	5FD	7.800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	6.800	6,330
★ネギ麻雀	5FD	6.800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	6.800	6,330
★幻夢の城	5FD	6.800	6,330
★殺しのドレス	5FD	6.800	6,330
★美しき獲物たち 1	5FD	4.000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4.000	4,000
★ポップレモン	5FD	7.800	7,260
★トワイライトゾーン	5FD	6.800	6,330
★メロンソーダー	5FD	6.800	6,330
★ファイナルロリータ	5FD	6.800	6,330
★学園物語	5FD	6.800	6,330
★ヘルパー占い	5FD	8.000	7,440

8800SRシリーズ

VA対応シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望全国版 SR	5FD	9.800	9,120
三国志 SR	5FD	14.800	13,770
イース SR	5FD	7.800	7,260
ディオーネ SR	5FD	7.800	7,260
アンジェラス SR	5FD	8.200	7,630
ディー・ダッシュSR	5FD	7.800	7,260
抜忍伝説 SR	5FD	9.800	9,120
ゼリアード SR	5FD	7.500	6,980
ハイドライド3 SR	5FD	7.800	7,260
ウィングマン・スペシャルSR	5FD	7,800	7,260
アドレナリン・コネクションSR	5FD	7.800	7,260
英和辞典	5FD	14.800	13,770
ザ・コックピットSR	5FD	5.800	5,400
王子ビンビン物語 SR	5FD	7.800	7,260
ワールドゴルフ2SR	5FD	7.800	7,260
自己中心派2SR	5FD	6 800	6,330
電脳水滸伝 SR	5FD	7.800	7,260
ヤシャ SR	5FD	7.800	7,260
リバイバー SR	5FD	6.800	6,330
ガイアの紋章 SR	5FD	7.800	7,260
レジェント SR	5FD	7.800	7,260
サジリ SR	5FD	7,800	7,260
ガンダーラー SR	5FD	7.800	7,260
ルクソール SR	5FD	7.800	7.260
プロ野球ファンSR	5FD	8,800	8,190
アルギースの翼SR	5FD	7.800	7,260
ガイフレーム SR	5FD	7.800	7,260
うる星やつら SR	5FD	6.800	6,330
アンドロギュヌス SR	5FD	7.800	7,260
ジーザス SR	5FD	7.800	7,260
ルーイン SR	5FD	7.800	7,260
ドラゴンバスター SR	5FD	7.800	7,260
スーパー大戦略 SR	5FD	8.000	7,440
ビーチヘッド SR	5FD	6,800	6,330
アルカノイド SR	5FD	6.800	6,330
抜忍伝説番外SR	5FD	3.000	3.000
ヤシャ外伝1-2名 SR	5FD	4.800	4,450
ハイデッカー SR	5FD	7.800	7,260
プロ野球養成ギブスSR	5FD	3.900	3,700
麻雀悟空 SR	5FD	6.800	6,330
イース 2	5FD	7.800	7,260
ドーム SR	5FD	9.800	9,120
ヨトゥーン SR	5FD	7.800	7,260
ヒラニプラ SR	5FD	7.800	7,260
ハッカー SR	5FD	6.800	6,330
ミュージアムサウンドボード SR	5FD	12.800	11.910
ラプラスの魔 SR	5FD	7.800	7,260
プラジェータ SR	5FD	7.800	7,260
アウトテンダース SR	5FD	7.800	7,260
第４のユニット	5FD	6,800	6,330
★東京女子高生セーラー服 SR	5FD	4.800	4,600
★天使たち番外編 II	5FD	7.800	7,260
★東京女子高制服図鑑	5FD	7.800	7,260
★天使の美奈子 SR	5FD	7,800	7,260
★華麗なるえっち SR	5FD	5.800	5.400

SR、MRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
バスタード・スペシャル SR	5FD	6.800	6,330
ミュージックアート88SR	5FD	14,800	13,770
大戦略 88 SR	5FD	7.800	7,260
坂田血風録 SR	5FD	8.800	8,190
ウルティマ Ⅳ SR	5FD	9.800	9,120
アート・オブ・ウォーSR	5FD	8.800	8,190
項羽と劉邦 SR	5FD	7.200	6,700
リトル・コンピューターSR	5FD	6.800	6,330
ザナドウ SR	5FD	7.800	7,260
ザナドウシナリオ 2 SR	5FD	5.800	5,400
T.D.F. SR	5FD	6.500	6,330
セイレーン SR	5FD	7,800	7,260
波動の標的 SR	5FD	9.800	9,120
陽あたり良好SR	5FD	7.800	7,260
ウォーニング SR	5FD	6.800	6,330
第４のユニットSR	5FD	6.800	6,330
クリムゾン SR	5FD	7.800	7,260
ジハード SR	5FD	7.800	7,260
Mr.プロ野球 SR	5FD	9.800	9,120
サイキックウォー SR	5FD	8.800	8,190
マイト&マジック SR	5FD	9.800	9,120
ディーヴァ SR	5FD	7.800	7,260
ソーサリアン SR	5FD	9,800	9,120
九玉伝 SR	5FD	7.800	7,260
新王取物語 SR	5FD	10.000	9,300
エー・アイ・アールSR	5FD	7,880	7,260
イミテーションシティSR	5FD	7.800	7,260
ウインターゲームSR	5FD	6.800	6,330
ラビリンス SR	5FD	7.800	7,260
ミュージアム 3 SR	5FD	9.800	9,120
魔界村 SR	5FD	6.800	6,330
アートオブウォーシナリオ SR	5FD	4.800	4,440
★悪女伝説 SR	5FD	6.800	6,330
★ふぇありいている SR	5FD	7.800	7,260
★ぼっとミルク SR	5FD	7.800	7,260
★ショッキングクロスワード SR	5FD	7.800	7,260

VAシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
神羅万象 VA	2HD	7.800	7,260
上海 VA	2HD	6.500	6,050
名監督 VA	2HD	6.800	6.330
英雄ナポレオン VA	2HD	9.800	9,120
ダイレス VA	2HD	6.800	6.330
太平洋の嵐 VA	2HD	12,800	11,910
マイト&マジック VA	2HD	9.800	9,120
T.D.F. VA	2HD	6.800	6,330
かわいそう物語 VA	2HD	7.800	7,260
アート・オブ・ウォー VA	5FD	9.800	9,120
フライト・イン・ハワイ	5FD	7.800	7.260

FM-7/77シリーズ

T/Bシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望	T/B	4500	4,170
A列車で行こう	T/B	6 800	6,330
棋太平	T/B	4500	4.170
オペレーショングレネード	T/B	4800	4,440
ワールドゴルフ	T/B	4800	4,440
ディーサイド 2	T/B	4800	4,440
ハイドライド 2	T/B	4 800	4,440
ナイザー	T/B	4 100	3,800
軽井沢誘拐案内	T/B	4 800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4 800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4 800	4,440
カリオストロの城	T/B	4 800	4,440
7万光年セット	T/B	7 800	7,260
発汗惑星	T/B	4,800	4,440

5"2Dシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	5FD	14,800	13,770
抄本三国志	5FD	8.800	8,190
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
殺意の口吻	5FD	5.800	5,400
第４のユニット	5FD	6.800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5.800	5,440
大戦略 FM	5FD	6.800	6,330
A列車で行こう	5FD	7.800	7,260
ホテルウォーズ	5FD	7.500	6,980
夕なぎのホライゾン	5FD	6.800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6.800	6,330
アルバトロス	5FD	8.800	8,190
アルバトロス拡張コース	5FD	4.500	4,190
囲碁百科	5FD	8.800	8,190
棋太平	5FD	6.500	6,050
新ベストナインプロ野球	5FD	6.800	6,330
雀ボール	5FD	5.800	5,400
ミュージアム 2	5FD	8.800	8,190
ミュージアム 3	5FD	9.800	9,120
カリグラフ	5FD	10.000	9,300
イース	5FD	7.800	7,260
ウルティマ Ⅳ	5FD	9.800	9,120
ドーム	5FD	9.800	9,120
ウィザードリィ 3	5FD	9.800	9,120
ファンタジー 3	5FD	9.800	9.120
ファンタジー 2	5FD	9.800	9,120
ザナドウ	5FD	7.800	7,260
ザナドウシナリオ 2	5FD	5.800	5,400
闘気王	5FD	7.800	7,260
リバイバー	5FD	6.800	6,330
魔界村	5FD	6.800	6,330
1942	5FD	6.800	6,330
戦場の狼	5FD	6.800	6,330
ドナ	5FD	7.800	7,260
メルヘンヴェール 1	5FD	7.900	7,350
ハイドライド 2	5FD	6.800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7.800	7,260
覇邪の封印	5FD	8.800	8,190
レリクス	5FD	7.200	6,700
ライレーン	5FD	7,800	7,260
王子ビンビン物語	5FD	7.800	7,260
キングサーモン	5FD	7.800	7,260
T D F.	5FD	6.800	6,330
ディーサイド 2	5FD	6.800	6,330
ドルアーガの塔	5FD	6.200	5,770
トップルジップ	5FD	6.800	6,330
太陽の神殿	5FD	7.800	7,260
サイダーユング	5FD	7.800	7,260
7万光年セット	5FD	9.800	9,120
妖姫伝	5FD	6.800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7.800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7.800	7,260
マンハッタンレクイエム	5FD	7.800	7,260
カリオストロの城	5FD	7.800	7,260
新竹取物語	5FD	9.800	9,120
新王取物語	5FD	10,000	9,300
★天女伝説	5FD	7.800	7,260
★メロンソーダー	5FD	6 800	6,330
★ラブリーGAL	5FD	7.800	7,260
★ソープランドストーリー	5FD	7.800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	6.800	6,330
★エリカ	5FD	6.800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6.800	6,330
★ポップレモン	5FD	7.800	7,260
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4.000	4,000
★幻夢の城	5FD	6.800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3 800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3.800	3,600
★トワイライトゾーン	5FD	6.800	6,330
★口説き方教えます	5FD	6.800	6,330
★学園物語	5FD	6.800	6,330
★サンドラ	5FD	6.800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	7.800	7,260
★ヘルバー占い	5FD	8,000	7,440

FM-77

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	3FD	14.800	13,770
抄本三国志	3FD	8 800	8,190
ミュージアム 3	3FD	9.800	9,120
信長の野望	3FD	6.800	6,330
大戦略 FM	3FD	6 800	6,330
夕なぎのホライゾン	3FD	6.800	6,330
ポイントX占領作戦	3FD	6.800	6,330
ホテルウォーズ	3FD	7.500	6,900
アルバトロス	3FD	8.800	8,190
アルバトロス拡張コース	3FD	4.500	4,170
ハウ・メニ・ロボット	3FD	7.800	7,260
棋太平	3FD	6.500	6,050
A列車で行こう	3FD	7.800	7,260
ダビンチ	3FD	6.800	6,330
カリグラフ	3FD	10,000	9,300
パターンエディータ	3FD	7.000	6,510
女子大生交際図巻	3FD	7.800	7,260
ザ・コックピット	3FD	5 800	5,400
イース	3FD	7.800	7,260
ウルティマ Ⅳ	3FD	11,800	10,980
ザナドウ	3FD	7.800	7,260
ザナドウシナリオ 2	3FD	5.800	5,400
ウィザードリィ 3	3FD	9.800	9,120
サイダーユング	3FD	7.800	7,260
ファンタジー 2	3FD	9.800	9.120
電脳水滸伝	3FD	7.800	7,260
ラプラスの魔	3FD	7.800	7,260
メルヘンヴェール1	3FD	7.900	7,360
太陽の神殿	3FD	7.800	7,260
T D F	3FD	6.800	6,330
ドルアーガの塔	3FD	6.000	5,580
レイドック	3FD	6.800	6,330
北斗の拳	3FD	6.800	6,330
地球戦士ライザー	3FD	6.400	5,960
ウィングマン 2	3FD	6.800	6,330
魔界村	3FD	6.800	6,330
1942	3FD	6.800	6,330
戦場の狼	3FD	6.800	6,330
リバイバー	3FD	6.800	6,330
ハイドライド 2	3FD	6.800	6,330
ラビリンス	3FD	7.800	7,260
闘気王	3FD	7.800	7,260
覇邪の封印	3FD	8.800	8,190
殺意の口吻	3FD	5.800	5,400
ディーサイド 2	3FD	6.800	6,330
妖姫伝	3FD	6.800	6,330
めぞん一刻	3FD	6.800	6,330
トップルジップ	3FD	6.800	6,330
レリクス	3FD	7.200	6,700
アルファ	3FD	5.900	5,490
ヴァリス	3FD	7.800	7,260
リ・バース	3FD	7,800	7,260
ライレーン	3FD	7,800	7,260
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
新王取物語	3FD	10.000	9,300
マンハッタンレクイエム	3FD	7.800	7,260
殺人倶楽部	3FD	7.800	7,260
カリオストロの城	3FD	7.800	7,260
イミテーションシティ	3FD	7.800	7,260
ザ・キングサーモン	3FD	7,800	7,260
タイムパラドックス	3FD	7.800	7,260
シティー・ファイト	3FD	6.800	6.330
オペレーショングレネード	3FD	6.800	6.330
ルーイン	3FD	7.800	7,260
ラスヴェガス	3FD	6.800	6.330
新ベストナインプロ野球	3FD	6.800	6.330
第４のユニット	3FD	6.800	6,330
★天使たちの美奈子	3FD	7.800	7,260
★天女伝説	3FD	7.800	7,260
★メロンソーダー	3FD	6.800	6,330
★トワイライトゾーン	3FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち 1	3FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	3FD	4,000	4,000
★ラブチェイサー	3FD	7.800	7,260
★サンドラ	3FD	6.800	6,330
★ソープランドストーリー	3FD	7.800	7,260
★口説き方教えます	3FD	6.800	6,330
★エリカ	3FD	6.800	6,330
★天使たちの午後	3FD	6.800	6,330
★くりぃむレモン	3FD	6.800	6,330
★美少女写真スタジオ	3FD	3.800	3,600
★美少女写真ムービング	3FD	3,800	3,600
★ショッキングクロスワード	3FD	7,800	7,260
★アマゾネス	3FD	7.800	7,260
★学園物語	3FD	6.800	6,330
★ヘルバー占い	3FD	8.000	7,440
★幻夢の城	3FD	7.800	7,260
★ラブリーGAL	3FD	6,800	6,330

AVシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志 AV	3FD	14.800	13.770
信長の野望全国版AV	3FD	9.800	9,120
ワールドゴルフ2 AV	3FD	7.800	7,260
ミュージアム2AV	3FD	8,000	7,440
ガンダーラー AV	3FD	7.800	7,260
ジーザス AV	3FD	7.800	7,260
ドラゴンバスター AV	3FD	6,000	5,580
女神転生 AV	3FD	7.800	7,260
ディーヴァ AV	3FD	7.800	7,260
九王伝 AV	3FD	7.800	7,260
アムノーク AV	3FD	6.800	6,330
アスピック AV	3FD	6.800	6,330
ディープフォレスト AV	3FD	7.800	7,260
デスフォース AV	3FD	7.800	7,260
ロストパワー AV	3FD	7.800	7,260
ヴァルツェル AV	3FD	8.800	8,190
億万長者 AV	3FD	9,800	9,120
アルゴー AV	3FD	7,500	6,980
ルクソール AV	3FD	7.800	7,260
ドナ AV	3FD	7.800	7,260
ルーイン AV	3FD	7.800	7,260
ドーム AV	3FD	9.800	9,120
シルフィード AV	3FD	6.800	6,330
アートクリエイターAV	3FD	14,800	13,770
T D.F. AV	3FD	6.800	6,330
プロ野球養成ギブスAV	3FD	3.900	3,700
ジンギスカン	3FD	9.800	9,120
ジンギスカン・サウンド付 AV	3FD	12,300	11,910
ヤシャ AV	3FD	7.800	7,260
第4のユニット AV	3FD	6,800	6,330
ヒラニプラ AV	3FD	7.800	7.260
億万長者 AV	3FD	9.800	9,120
スペースハリアーAV	3FD	7,500	6,980
プロ野球ファンAV専	3FD	8,800	8,190
マイト&マジックAV専	3FD	9.800	9,120
リバイバー AV専	3FD	6.800	6,330
王子ビンビン物語AV専	3FD	7.800	7,260
★天使たちの美奈子	3FD	7,800	7,260

X1シリーズ

X1 T/Bシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ドルアーガの塔	T/B	3,800	3,520
迷宮への扉	T/B	4,100	3,800
ソフィア	T/B	4,100	3.800
ナイザー	T/B	4,100	3,800
ダークストーム	T/B	4,300	3,980
ボスコニアン	T/B	4,100	3,800
ボビンズ	T/B	4,100	3,800
ロマンシア	T/B	5,800	5,400
トップルジップ	T/B	4,800	4,440
アスピック	T/B	5,800	5,400
ファイナルゾーン	T/B	4,800	4.440
ザナドウ	T/B	6,800	6,330
ハイドライド 2	T/B	4,800	4,440
スーパーランボー	T/B	5,800	5,400
ディーサイド 2	T/B	4,800	4,440
オペレーショングレネード	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4.170
棋太平	T/B	4,500	4,170
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
★口説き方教えます	T/B	6,800	6,330
★エリカ	T/B	4,800	4,440

X1 5"2Dシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	5FD	14,800	13,770
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
大戦略 X1	5FD	6.800	6,330

SOFT ARDEN

商品名	メディア	価格	割引価格
ガイフレーム	5FD	7,800	7,260
殺意の口吻	5FD	5,800	5,400
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	5FD	4,500	4,170
ドーム	5FD	9,800	9,120
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
抜忍伝説	5FD	9,800	9,120
スーパーレイドック	5FD	6,800	6,330
王子ビンビン物語	5FD	7,800	7,260
うっでいぽこ	5FD	6,800	6,330
プリントショップ	5FD	12,800	11,900
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
上海	5FD	6,500	6,050
バスタード・スペシャル	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
ストーム	5FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
イース	5FD	7,800	7,260
第4のユニット	5FD	6,800	6,330
ユーフォリー	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
女神転生	5FD	7,800	7,260
うる星やつら	5FD	6,800	6,330
ヨトゥーン	5FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター	5FD	6,200	5,770
ダークストーム	5FD	6,200	5,770
ドルアーガの塔	5FD	6,000	5,580
迷宮への扉	5FD	6,200	5,770
ザナドゥ	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
九玉伝	5FD	7,800	7,260
ソフィア	5FD	6,200	5,770
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーン	5FD	6,800	6,330
マイト&マジック	5FD	9,800	9,120
T.D.F.	5FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール 1	5FD	7,900	7,350
1942	5FD	6,800	6,330
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
アルゴー	5FD	7,500	6,980
ディーヴァ	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
エルスリード	5FD	7,200	6,700
ガイアの紋章	5FD	7,800	7,260
ドーム	5FD	9,800	9,120
タイムパラドックス	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
ラビリンス	5FD	7,800	7,260
ディーサイド 2	5FD	6,800	6,330
ハイドライド 2	5FD	6,800	6,330
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,990
リ・バース	5FD	7,800	7,260
ウィバーン	5FD	6,800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
オーガ	5FD	6,800	6,330
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,260
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
スーパーマリオスペシャル	5FD	6,800	6,330
ホテルウォーズ	5FD	7,800	7,260
★燃える野球拳	5FD	8,800	8,190
★天使たちの午後番外	5FD	7,800	7,260
★天女伝説	5FD	7,800	7,260
★メロンソーダー	5FD	6,800	6,330
★東京女子高制服図鑑	5FD	7,800	7,260
★サンドラ	5FD	6,800	6,330
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330

商品名	メディア	価格	割引価格
★ルナシティ殺人事件	5FD	5,800	5,400
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★成田でジャンケン	5FD	6,800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260

X1 ターボシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志 T	5FD	14,800	13,770
紫醜羅(サジリ) T	5FD	7,800	7,260
振飛車 T	5FD	7,800	7,260
プロフェッショナル麻雀 T	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう T	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ T	5FD	7,500	6,980
カリオストロの城 T	5FD	7,800	7,260
地球防衛軍 T	5FD	7,800	7,260
ジーザス T	5FD	7,800	7,260
ルクソール T	5FD	7,800	7,260
ザ・マン・アイ・ラブ T	5FD	7,800	7,260
電脳水滸伝 T	5FD	7,800	7,260
魔界復活 T	5FD	7,800	7,260
リバイバー T	5FD	6,800	6,330
アルファー T	5FD	5,900	5,490
ガンダーラー T	5FD	7,800	7,260
ハウメニロボット T専	5FD	7,800	7,260
プロ野球育成ギプス T専	5FD	3,900	3,700
サジリ T専	5FD	7,800	7,260
カサブランカに愛をT専	5FD	7,200	6,700
ワールドゴルフⅡ T専	5FD	7,800	7,260
プロ野球ファン T専	5FD	8,800	8,190
ジンギスカン T	5FD	9,800	9,120
ジンギスカン・サウンド付 T	5FD	12,300	11,910
アルカノイド T	5FD	6,800	6,330
ワールドイングス169 T	5FD	12,500	11,630
プラジェータ T	5FD	7,800	7,260
★ソープランドストーリーT	5FD	7,800	7,260

X-6800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
レリクス	2HD	7,200	6,700
スーパーゼビウス	2HD	6,800	6,330
スーパーゼビウスJOY付セット	2HD	8,800	8,190
T.D.F.	2HD	6,800	6,330
Zs STAFF PRO68K	2HD	58,000	53,900
SOUND PRO 68K	2HD	15,800	14,700
ハウメニロボット	2HD	9,500	8,840
ドーム	2HD	9,800	9,120
ラスヴェガス	2HD	9,800	9,120
マンハッタンレクイエム	2HD	7,800	7,260
魔神宮	2HD	9,800	9,120
殺意の接吻	2HD	5,800	5,400
上海	2HD	6,500	6,050
ハウメニロボット	2HD	9,500	8,840
グランド・マスター	2HD	9,800	9,120
桃太郎伝説	2HD	7,800	7,260
ザ・コックピット	2HD	6,800	6,330
アルカノイド	2HD	7,800	7,260
ツインビー	2HD	7,800	7,260
ビジネスPRO68K	2HD	68,000	63,240
ミュージックPRO68K	2HD	18,800	17,490
★シンデレラペルデュー	2HD	6,800	6,330

MZ-1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ギャラガ	QD	4,500	4,170
ラリーX	QD	4,500	4,170
グロブダー	QD	4,500	4,170
ドルアーガの塔	QD	4,500	4,170
バトルシティー	QD	4,500	4,170
バーニングラバー	QD	4,300	3,980
デーモンクリスタル	QD	4,500	4,170
ナイザー	QD	4,800	4,440
ボビンズ	QD	4,800	4,440
ダークストーム	QD	5,300	4,930
ソフィア	QD	4,800	4,440
迷宮への扉	QD	4,800	4,440
3Dゴルフシミュレーション	QD	4,000	3,700
惑星メフィウス	QD	4,800	4,440
信長の野望	QD	5,800	5,400
ザ・コックピット	QD	5,800	5,400

MZ-2500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望全国版	3FD	9,800	9,120
三国志	3FD	14,800	13,770
信長の野望	3FD	7,800	6,330
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
プロフェッショナル麻雀	3FD	6,800	6,330
レイドック	3FD	6,800	6,330
九玉伝	3FD	7,800	7,260
リバイバー	3FD	6,800	6,330
ハイドライド 2	3FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール 1	3FD	7,900	7,350
未来	3FD	7,800	7,260
アリオン	3FD	7,800	7,260
デーモンクリスタル	3FD	6,200	5,770
ドルアーガの塔	3FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	3FD	8,800	8,190
ドーム	3FD	9,800	9,120
ジンギスカン	3FD	9,800	9,120
ドーム	3FD	9,800	9,120
★成田でジャンケン	3FD	6,800	6,330
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330

MSX2シリーズ

ROMシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
メタルギア	ROM	5,800	5,400
カリオストロの城	ROM	6,800	6,330
ずっこけやじきた	ROM	5,600	5,120
スーパーロードランナー	ROM	5,800	5,400
コロニスリフト	ROM	6,800	6,330
戦場の狼	ROM	5,900	5,570
ドラゴン・バスター	ROM	5,800	5,400
ドルイド	ROM	6,800	6,330
大戦略	ROM	7,800	7,260
火の鳥	ROM	5,800	5,400
マッドライダー	ROM	6,200	5,770
がんばれゴエモン	ROM	5,800	5,400
ディープフォレスト	ROM	5,800	5,400
ラビリンス	ROM	6,800	6,330
プロジェクトA2	ROM	5,800	5,400
ハイスクール奇面組	ROM	5,800	5,400
魔界島	ROM	6,800	6,330
アッシュギーネ	ROM	5,800	5,400
ホールインワンSP	ROM	5,600	5,210
ディープダンジョン 2	ROM	6,800	6,330
うっでいぽこ	ROM	6,800	6,330
ファイア・ボール	ROM	6,800	6,330
魔神宮	ROM	7,800	7,260
ブレイクショット	ROM	5,800	5,400
上海	ROM	5,800	5,400
ハッカー	ROM	5,800	5,400
ドーンパトロール	ROM	4,900	4,550
釣りキチ三平	ROM	6,800	6,330
未来	ROM	5,800	5,400
めぞん一刻	ROM	6,800	6,330
エイリアン 2	ROM	7,800	7,260
マース	ROM	6,800	6,330
牙龍王	ROM	5,800	5,400
バブルボブル	ROM	5,800	5,400
チャムクリスマス	ROM	6,400	5,960
ウシャス	ROM	5,800	5,400
エルスリード	ROM	6,800	6,330
信長の野望全国版 1月発売	ROM	9,800	9,120
三国志 1月発売	ROM	14,800	13,770
棋聖(将棋)	ROM	6,800	6,330
麻雀悟空	ROM	6,800	6,330
ファミリー・ビリヤード	ROM	5,800	5,400
プロ野球ファン	ROM	8,800	8,190
ザ・プロ野球	ROM	5,800	5,400
忍者くん・阿修羅の章	ROM	5,600	5,210
アンドロギュヌス	ROM	7,800	7,260
天国よいとこ	ROM	5,800	5,400
アンジェキーネ・聖王の夕城	ROM	6,800	6,330
アンジェキーネ・復讐の炎	ROM	6,800	6,330
S-RAMカートリッジ	ROM	3,800	3,550
ハイドライド 3	ROM	7,800	7,260
うる星やつら	ROM	7,800	7,260
実戦麻雀	ROM	6,800	6,330
太陽の神殿	ROM	7,800	7,260
スクランブルフォーメーション	ROM	5,800	5,400
ドラゴンスレーヤーⅣ	ROM	6,800	6,330
怒	ROM	6,800	6,330
スーパーランナー	ROM	5,800	5,400
プレデター	ROM	5,800	5,400
ハードボール(野球)	ROM	5,800	5,400
ラスタンサーガ	ROM	5,800	5,400
ヤシャ	ROM	7,800	7,260
F15・ストライクイーグル	ROM	5,800	5,400
★ダブルビジョン	ROM	5,800	5,400

FDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
覇邪の封印	2DD	8,800	8,190
ディーヴァ	2DD	7,800	7,260
新ベストナインプロ野球	2DD	7,800	7,260
バスタード	2DD	5,800	5,400
波動の標的	2DD	7,800	7,260
ヤシャ	2DD	6,800	6,330
刑事大打撃	2DD	5,800	5,400
T.N.T.	2DD	6,800	6,330
ピクセル 3	2DD	6,800	6,330
九玉伝	2DD	7,800	7,260
信長の野望全国版	2DD	8,800	8,190
めぞん一刻	2DD	6,800	6,330
イース	2DD	7,800	7,260
大戦略	1DD	7,800	7,260
ジーザス	2DD	7,800	7,260
ガルフォース	2DD	6,800	6,330
写楽 グラフィックツール	1DD	12,800	11,910
ミケランジェロ	1DD	18,000	16,740
キャンキャンコレクション	2DD	5,800	5,400
サイキックウォー	2DD	8,800	8,190
王子ビンビン物語	2DD	7,800	7,260
パズルインロンドン	2DD	6,800	6,330
F15・ストライクイーグル	2DD	5,800	5,400
抜忍伝説	2DD	9,800	9,120
三国志	2DD	12,800	11,910
忍者	2DD	7,800	7,260
軍人将棋	2DD	5,800	5,400
上海	2DD	5,800	5,400
ウルティマ Ⅳ	2DD	11,800	10,980
ウィザードリィ 1	2DD	9,800	9,120
めぞん一刻	2DD	6,800	6,330
うる星やつら	2DD	6,800	6,330
リバイバー	2DD	6,800	6,330
ラ・フェール(追跡者)	2DD	5,800	5,440
ガンダーラー	2DD	7,800	7,260
マンハッタンレクイエム	2DD	7,800	7,260
カサブランカに愛を	2DD	7,200	7,260
プロ野球ファン	2DD	6,800	6,330
テスタメント	2DD	7,800	7,260
ワールドゴルフ 2	2DD	7,800	7,260
大戦略MSXマップ	2DD	3,000	3,000
ハウメニロボット	2DD	7,800	7,260
陽あたり良好	2DD	5,800	5,400
ハル・ノート	2DD	29,800	27,700
写夢猫(ビデオ編集)	2DD	29,800	27,700
文名人(ワープロ)	2DD	19,800	18,400
魔神宮	2DD	7,800	7,260
サジリ	2DD	6,800	6,330
★口説き方教えます	2DD	6,800	6,330
★東京女子高制服図鑑	2DD	7,800	7,260
★カインドギャルズ	2DD	6,800	6,330
★学園物語	2DD	6,800	6,330
★パソコン占いヘルパー	2DD	8,000	7,440
★殺しのドレス	2DD	6,800	6,330
★女神たちの館	2DD	7,800	7,260
★天使たちの午後番外	2DD	7,800	7,260
★リトルプリンセス	2DD	4,800	4,440
★ラブチェイサー	2DD	6,800	6,330
★マドンナの誘惑	2DD	6,800	6,330
★プレイメイト	1DD	6,000	5,580
★勝手に成ジャン	2DD	6,800	6,330
★美少女写真館	2DD	5,800	5,400

MSXシリーズ

ROMシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	ROM	12,800	11,910
信長の野望全国版	ROM	9,800	9,120
ガリウスの迷宮	ROM	5,300	4,930
ボルフェスと5人の悪魔	ROM	5,800	5,400
F1 スピリット	ROM	5,800	5,400
ザナドゥ	ROM	7,800	7,260
ハイドライド 3	ROM	7,800	7,260
ロボレス2001	ROM	5,800	5,400
ヴィーナスファイヤー	ROM	4,800	4,440
スクーター	ROM	4,900	4,540
ブラックオニキス 2	ROM	6,800	6,330
グラディウス 2	ROM	5,800	5,400
覇邪の封印	ROM	7,800	7,260
迷宮への扉	ROM	5,300	4,930
ハイドライド 2	ROM	6,400	5,960
ドラゴンスレーヤーⅣ	ROM	6,800	6,330
ウィングマン 2	ROM	5,800	5,400
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,540
ボンバーキング	ROM	6,200	5,770
ファイナルゾーン	ROM	6,800	6,330
アルバトロス	ROM+T/B	6,800	6,330
ダンジョンマスター	ROM	5,800	5,400
ヴァリス	ROM	6,800	6,330
アニマルランド殺人事件	ROM	5,800	5,400
ブレイク・ショット	ROM	5,800	5,400
ふぁんたじあっくすスペシャル	ROM	6,800	6,330
スーパーレイドック	ROM	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀	ROM	6,800	6,330
沙羅曼蛇(サラマンダ)	ROM	6,300	5,860
魔王ゴルベリアス	ROM	5,900	5,490
ディープ・ダンジョン	ROM	6,800	6,330
女神転生	ROM	6,800	6,330
戦場の狼	ROM	5,800	5,400
将軍	ROM	7,800	7,260
ディーヴァ	ROM	5,800	5,400
1942	ROM	5,800	5,400
ファンタジーゾーン	ROM	5,500	5,120
あけみとモアイの占い	ROM	5,800	5,400
ハング オン	ROM	4,900	4,540
コナミの新10倍カート	ROM	5,800	5,400
ヤングシャーロック	ROM	5,800	5,400
ヴァクソル	ROM	6,800	6,330
モンスターフェア	ROM	4,800	4,440
バトル・オブ・ベガス	ROM	5,800	5,400
スペランカー	ROM	4,900	4,540
キャッスルエクセレント	ROM	5,800	5,400
スペースキャンプ	ROM	4,800	4,440
パロディウス	ROM	5,800	5,440
ペガサス	ROM	5,800	5,400
ザ・ブラックオニキス	ROM	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	ROM	5,800	5,400
MSX 英和辞典	ROM	7,800	7,260
グランプリーライダー	ROM	5,800	5,400
にゃんにゃんプロレス	ROM	5,800	5,400
未来	ROM	4,900	4,440
ソフィア	ROM	5,300	4,930
シャロム	ROM	5,980	5,570
ドラゴンクエスト 2	ROM	6,800	6,330
ドーンパトロール	ROM	4,900	4,540
日本語MSXライト	ROM	19,800	18,420
MSX-PLAN	ROM	9,800	9,120
MSX-DOS TOOLS	ROM	14,800	13,770
MSX・SBUG	ROM	19,800	18,420
MSX-C	ROM	19,800	18,420
MSX・Cライブラリー	ROM	14,800	13,770
★エリカ	ROM	5,800	5,400
★くりぃむレモン	ROM	5,800	5,400

T/Bシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
信長の野望	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
ザース	T/B	4,800	4,440
ゼータ2000	T/B	4,800	4,440
白と黒の伝説輪廻転生	T/B	5,000	4,630
白と黒の伝説アスカ	T/B	4,800	4,440
ハイドライド	T/B	4,800	4,440

★印はアダルト版

商品名	メディア	価格	割引価格
データライフ 52D	10枚入	8,500	1,500
データライフ 52DD	10枚入	10,000	1,700
データライフ 52HD	10枚入	17,000	1,980
フジ 52D	10枚入	8,000	2,000
フジ 52HD	10枚入	18,000	3,500
マクセル 52D	10枚入	8,000	1,550
マクセル 52HD	10枚入	18,000	2,200
データライフ 352 D	10枚入	24,000	9,700
データライフ 352 DD	〃	28,000	12,000
TDK 52DD	10枚入	17,000	3,800
TDK 52HD	10枚入	24,000	5,600

▶本体周辺商品お買得情報	価格	割引価格
FS-A1F(3.5'FDD付MSX2)	54,800	48,800
MSXの必需品		
FS-A1MKⅡ(MSX2)	29,800	25,800
HB-F1Ⅱ(MSK2)	29,800	25,800
アスキージョイスティックターボⅡ(MSX、MSX2用)	9,900	8,900
FS-JS220(MSX用ジョイハット)	1,500	1,300
FS-JS225(MSX用ジョイステック)	4,500	3,800

オリジナル
パソコンデスク
ED-3000
定価 22,800円
特価 16,800円

商品名	メディア	価格	割引価格
PASOKO-1000(三和電子ジョイステック)		9,800	9,200
データレコーダー			
PHC-DR2(新品)(サンヨー)		12,800	9,200
PC-DR321(新品)(NEC)		19,800	12,800
PC-DR312(新品)(NEC)		13,980	9,500
データレコーダ用ケーブル		1,200	1,080

▶X-1周辺機器	価格	割引価格
CZ-8BV2(カラーイメージボード)	39,800	32,800
CZ-8BS 1(FM音源ボード)	23,800	19,900
CZ-8RL1(X-1用データレコーダー)	24,800	19,800
X-1用ジョイカード	3,200	2,900
▶NEC周辺機器		
PC-8801-11	17,800	16,800
PC-8801-17	49,800	39,800
PC-8801-23(サウンドボードⅡ)	39,800	33,800
PC-8801-24(サウンドボードⅡ)	39,800	33,800
▶ディスプレー本体		
CU14G2000文字カラーC	49,800	29,800
CZ-820D(2000文字カラーテレビ)	79,800	38,800
CZ-820C、X-1G10本体	69,800	16,800
CZ-822C、X-1G30本体	118,000	57,800
CU14・A4(4060文字カラーディスプレ)	89,800	49,800
HC-30	34,800	14,800

商品名	価格	割引価格
AN58C(RFモジューレータ)	2,800	「お電話にて」
ジャスト・サウンド PC-98,88, FM-7/77, X-1, MZ-2500ケーブル付	12,800	「お電話にて」
ジャスト・サウンド・ライブラリー PC-98,88, FM-7/77, X-1, MZ-2500	5,800	「お電話にて」

周辺機器・ディスプレー・本体・他は全商品共メーカーの保証書が付いている新品・新製品です。

最近、新作ソフトで、発売が遅れている商品があります場合、発売予定日が分かり次第、ハガキにてお知らせ致します。

注文方法

①お申込みは注文書を添えて郵便局の現金書留をご利用下さい。
②ソフトアーデン(専用)郵便振込み用紙をご利用なさるとお得です。
③お申込みいただいた商品は約6～10日位でお届けします。
④売切れになった商品の再生産には1～3ヶ月位かかる場合があります。
— 在庫に無いものに関しては、お時間をいただく場合があります —

24時間 Information

8801ダイヤル	03-984 8801
X-1 ダイヤル	03-982-8901
ソフトなんでもダイヤル	03-987-7799

注文書

氏名

本体機種
2D 2DD 2HD 1DD T/B ROM

商品名　割引金額

御住所 〒

TEL (　　)

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー 500円 16Kはソフトと同じです。
その他周辺機器、ディスプレー、本体は500円です。
郵送料を忘れずに御注文下さい。

郵送料

合計金額

03(973)5578 03(989)1121
4月20日より電話番号が変わります。
営業時間：月～金、10：30 — 16：00
すでにご注文いただいているお客様のお届け時間やその他のお問い合せは、上記へお電話下さい

送り先：〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係
「ソフトアーデン」は、ワールド イン アオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です
FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNoで…… 03-987-7798

またまた秋葉原でおなじみの

4/10〜5/15

●お近くの方はお立
●本体単品で特価
●ビジネスソフト定

夏のボーナス一括払い手数料なし
(ボーナス2回払いもご利用下さい……手数料6%)

NEC

CU-14AD(シャープ・0.31%ピッチ、4050文字、アートボード対応)
CU-14A4(シャープ・デジタルアナログ対応 定価¥89,800)
(送料¥2,000)

PC-88VA2/VA3/8801MA/FA

(Ⓐ Ⓑセットを PC-88VA3(¥398,000)に変更の場合¥65,000加算して下さい)

Ⓐセット:PC-88VA2+PC-KD863S+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥416,000▶特価¥298,000
Ⓑセット:PC-88VA2+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥367,800▶特価¥265,000
Ⓒセット:PC-8801MA+PC-KD863S+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種 定価¥316,000▶特価¥215,000
Ⓓセット:PC-8801MA+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥267,800▶特価¥180,000
Ⓔセット:PC-8801FA+PC-KD863S+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥286,000▶特価¥195,000
Ⓕセット:PC-8801FA+PC-KD855+MD-20(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥257,800▶特価¥160,000

Ⓑ、Ⓓ、Ⓕのモニターを
①CU-14A4 (定価¥ 89,800)に変更の場合¥ 3,000
②PC-KD854 (定価¥ 89,800)に変更の場合¥ 4,000
③CU-14AD (定価¥ 84,800)に変更の場合¥ 9,000
④PC-KD862 (定価¥ 99,800)に変更の場合¥22,000
⑤PC-KD861 (定価¥138,000)に変更の場合¥43,000
⑥PC-KD853 (定価¥118,000)に変更の場合¥30,000
⑦PC-TV352 (定価¥115,000)に変更の場合¥29,000
⑧PC-TV453N(定価¥138,000)に変更の場合¥44,000
⑨PC-TV451N(定価¥158,000)に変更の場合¥60,000
を加算して下さい。

●ビデオカードボード(PC-8801-17)……定価¥ 49,800▶特価¥ 40,000
●ビデオボード(PC-88VA-11)……定価¥ 39,800▶特価¥ 33,000

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付 ※送料¥1,000

Ⓐセット:PC-PR201H2(NEC)……定価¥245,000▶特価¥154,000
Ⓑセット:PC-PR201V2(NEC)……定価¥298,000▶特価¥203,000
Ⓒセット:PC-PR201F2(NEC)……定価¥158,000▶特価¥ 95,000
Ⓓセット:PC-PR101TL(NEC)……定価¥ 79,800▶特価¥ 46,000
Ⓔセット:PC-PR101TL2(NEC)……定価¥ 83,800▶特価¥ 59,000
Ⓕセット:PC-PR201TH(NEC)……定価¥145,000▶特価¥106,000
Ⓖセット:PC-PR406S(NEC)……定価¥ 94,800▶特価¥ 69,000
Ⓗセット:PC-PR406H(NEC)……定価¥ 94,800▶特価¥ 69,000
Ⓘセット:NM-9950Ⅱ(NEC)……定価¥245,000▶特価¥135,000
Ⓙセット:NM-9700(NEC)……定価¥163,000▶特価¥ 82,000
Ⓚセット:AP-80EX(PCセット)(エプソン) 定価¥ 69,800▶特価¥ 46,000
Ⓛセット:AP-500(PCセット)(エプソン) 定価¥ 74,800▶特価¥ 49,000
Ⓜセット:VP-500(PCセット)(エプソン)……定価¥ 87,000▶特価¥ 64,000
Ⓝセット:VP-800(PCセット)(エプソン) 定価¥124,000▶特価¥ 88,000
Ⓞセット:VP-1000(PCセット)(エプソン) 定価¥154,000▶特価¥113,000
Ⓟセット:VP-135K(スーパーカートリッジ付)(エプソン) 定価¥158,000▶特価¥ 77,000
Ⓠセット:HG-2500(スーパーカートリッジ付)(エプソン) 定価¥261,000▶特価¥173,000
Ⓡセット:TR-24CL(スター) 定価¥ 69,800▶特価¥ 37,000
Ⓢセット:AR-2415(スター) 定価¥144,000▶特価¥ 67,000
Ⓣセット:CZ-8PC2(シャープ) 定価¥ 69,800▶特価¥ 53,000
Ⓤセット:FM-PR203B2(富士通) 定価¥ 80,000▶特価¥ 50,000

アフターサービス万全
全商品保証付 専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

(送料¥2,000)

NEC

PC-9801LV21 (送料¥1,000) 定価¥345,000▶特価¥255,000

PC-9801VM21/VX21/UX21/UV11/CV21

Ⓐセット:PC-9801VM21+PC-KD854+MD-2HD(10枚)……定価¥479,800▶特価¥265,000
Ⓑセット:PC-9801VX21+PC-KD854+MD-2HD(10枚)……定価¥522,800▶特価¥306,000
Ⓒセット:PC-9801UX21+PC-KD854+MF-2HD(5枚)……定価¥437,800▶特価¥290,000
Ⓓセット:PC-9801UV11+PC-KD854+MF-2HD(5枚)……定価¥354,800▶特価¥255,000
Ⓔセット:PC-9801CV21+マウス+MF-2HD(5枚)……定価¥362,800▶特価¥270,000

Ⓐ〜Ⓓのモニターを
①CU-14AD (定価¥ 84,000)に変更の場合¥ 5,000
②PC-KD853 (定価¥118,000)に変更の場合¥25,000
③PC-KD871 (定価¥158,000)に変更の場合¥57,000
④PC-TV352 (定価¥115,000)に変更の場合¥28,000
⑤PC-TV453N(定価¥138,000)に変更の場合¥40,000
⑥PC-TV451N(定価¥158,000)に変更の場合¥57,000
⑦N-5913L (定価¥138,000)に変更の場合¥48,000
を加算して下さい。

EPSON PC-286

送料¥2,000

Ⓐセット:PC-286V-STD+CU-14AD+MD-2HD(10枚)……定価¥382,800▶特価¥270,000
Ⓑセット:PC-286V-H20+CU-14AD+MD-2HD(10枚)……定価¥527,800▶特価¥380,000
Ⓒセット:PC-286U-STD+CU-14AD+MF-2HD(5枚)……定価¥332,800▶特価¥245,000
Ⓓセット:PC-286U-H20+CU-14AD+MF-2HD(5枚)……定価¥477,800▶特価¥355,000

Ⓐ〜Ⓓのモニターを PC-286CD(エプソン14"カラー¥118,000)に変更の場合¥10,000加算してください。

PC-9801シリーズ用RAMボード

(郵送料¥1,000) ●(I/Oデータ)

●P-384K(PIO-9034E-3)……定価¥18,000▶特価¥13,500
●P-512K(PIO-9234-0.5ME)……定価¥20,000▶特価¥15,000
●P-1M(PIO-9234G-1ME)……定価¥30,000▶特価¥21,900
●P-1.5M(PIO-9234G-1.5ME)……定価¥40,000▶特価¥29,200
●P-2M(PIO-9234G-2ME)……定価¥50,000▶特価¥36,500
●IOS-10キャッシュ&RAMディスク……定価¥ 5,000▶特価¥ 2,500

ソフトコーナー 23%off

(郵送料¥1,000)

PC-8801用
●ポップアップ便利帳……定価¥18,000▶特価¥13,900
●アニメフレーマー……定価¥28,000▶特価¥21,600
●Z's STAFF Kid VA……定価¥28,000▶特価¥21,600
●P-1……定価¥40,000▶特価¥29,000
●ユーカラVA……定価¥36,000▶特価¥26,500
●ユーカラart……定価¥30,000▶特価¥21,900
●SHOGUN 2……定価¥34,800▶特価¥25,000
●JETエキスパート……定価¥33,000▶特価¥25,400

PC-9801用
●ユーカラart Ver.2……定価¥40,000▶特価¥30,800
●一太郎 Ver.3……定価¥58,000▶特価¥42,000
●花子……定価¥58,000▶特価¥42,000

FM-7/77用
●SAMURAI……定価¥19,800▶特価¥15,200
●JET-77A……定価¥29,800▶特価¥22,900

X1シリーズ
●SHOGUN……定価¥34,800▶特価¥25,000
●SAMURAI……定価¥19,800▶特価¥15,200

X68000用
●Z'S STAFF プロ68K……定価¥58,000▶特価¥46,000

●定休日/毎週水曜日=第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)

ログイン初登場
激安勝負
池袋ニック
98・88マシン投売全国通販祭
ニック名物ドッキリ!!
投売祭
☎03-989-9765
通販クレジットOK!
新品・中古ハードからゲームソフトまで即納・激安体制が完備!!
98新製品
LV11 ラップトップ白液晶
UV11 A4サイズコンパクト
即納特価
高性能モニター祭
TAXAN SV-650 0.28A ¥47,800
SANYO CMT-147L 0.39A ¥49,800
TOE 112GTU-H 0.28D/A ¥62,800
SANYO CMT-147H 0.31A ¥57,800
NEC KD-854 0.39A ¥54,800
NEC TV-352 0.39A ¥79,800
金利なし クレジット・代金着払 送料サービス
VX21 セット特価 ¥254,800
モニター 超高解像度 .28カラー ¥47,800
プリンター 漢字カラー 24ドット ¥39,800
NEC 超目玉 即納中
PC-88MH ¥99,800
セット単価
PC-9801VX21 ¥254,800
PC-9801VM21 ¥219,800
PC-9801UX21 ¥234,800
PC-9801UV21 ¥189,800
PC-9801VX41 ¥448,000
新品即納代金着払
全国即決通販クレジット
PC-98LV21 ¥275,800
PC-98CV21 ¥283,800
PC-8801FA/30 ¥122,000
PC-8801VA2 ¥234,800
PC-286V ¥275,500
PC-286U +モニター ¥224,800
PC-286L 大特価即納中
代金着払・通販クレジット
大特価 プリンター
池袋投売祭
熱転カラー ¥39,800
10インチTF付 ¥59,800
15インチTF付 ¥69,800
HG-2000 ¥144,800
VP-4800 48ドット ¥259,800
NM-9950II ¥134,800
VP-1000 ¥109,800
PR-201F2 ¥99,800
ドットインパクトカラー ¥89,800
VP-800 ¥92,800
AP-500 ¥56,800
新品即納
レーザープリンター
PR-406LP2 ¥297,800
PR-602 ¥378,000
LP-5000 ¥348,000
レーザーショット 新装特価
レーザー/ページプリンター 激安中
トラクタ/カットシート/リボン/用紙 在庫有
PC用 数値演算プロセッサー
8087-1 (10M) ¥41,500
80287 (10M) ¥76,500
プロッター
ローランド DXY-990 DXY-885 大特価
グラフテック MP-3300 ¥198,400 MP-3100 ¥118,400
その他各社取扱中
超激安ハードディスク
20M 65ms ¥75,800
20M 25ms ¥99,800
40M 25ms ¥149,800
超低金利即決クレジット祭
1回 0% 12回 5% 24回 10% 36回 14% 48回 18%
池袋ニック 激戦に勝抜きます
フルセット42%引
PC98UV21+ =264,800 ¥3,800×48
PC98UX21+ =319,800 ¥5,100×48
PC98VX21+ =338,800 ¥5,600×48
PC98VX41+ =514,800 ¥7,800×60
PC286U+ =263,800 ¥3,800×48
PC286V+ =305,800 ¥4,800×48
4050カラーモニター+24ドット漢字カラープリンター
ボーナス1万5千円
超目玉 X68000 セット
X68000 TVドCZ600D 大特価 ¥364,800
ビジネスソフトの必需品
増設RAM
1MB ¥22,800~
1.5MB ¥29,800~
2MB ¥37,800~
3MB ¥53,800~
4MB ¥65,800~
プリンタバッファ
256KB ¥18,840~
512KB ¥26,840~
1MB ¥38,840~
ラップトップコーナー
J-3100SL FDD ¥229,800
J-3100GT HDD ¥499,800
9801LV21
PC-286L
NEW 新製品特価
ラップトップ即納祭 286L&LV21 大特価
キャノンNAVI 大人気特価
中古ハード高価即金買取
PC-9801VX2 ~¥200,000
PC-9801VM2 ~¥180,000
PC-9801VF2 ~¥140,000
PC-9801M2 ~¥150,000
PC-9801U2 ~¥70,000
PC-9801F2 ~¥90,000
PC-9801E ~¥50,000
下取り交換OK!!
池袋ニック 最新ゲームソフト~70%OFF
最新売れ筋ソフト
T&E カリュガの光輝
KGD アルギースの翼
GAM 太平洋の嵐
趣味のソフト
88TERM ¥9980
Kid88 ¥19680
P1 ¥31580
予約受付中!
光栄 維新の嵐
スタークラフト ファンタジーIII
スキャップトラスト ベトナム1968
大中古特価市
PC-9801VX21 ¥220,000~
PC-9801VX2 ¥200,000~
PC-9801VM2 ¥180,000~
PC-9801M2 ¥150,000~
PC-9801F2 ¥80,000~
PC-9801UV2 ¥140,000~
PC-9801U2 ¥70,000~
X-68000 ¥300,000~
PC-88MR ¥90,000~
PC-88FR/SR ¥80,000~
PC-88MKII/30 ¥50,000~
中古も代金着払
1200/2400モデム大特価
全品ケーブル付き
AIWA PV-A1200 ¥21,800
PV-A2400 ¥39,800
OMRON MD-1200E ¥19,800
EPSON SR-120S ¥24,800
2D・HD フロッピー激安祭
5" 2D ¥420
5" 2HD ¥980
3,5" 2HD ¥3,480
メーカー 5" HD ¥1,640
マクセル FUJI TDK 3M
サプライ品・各種周辺 88・98用周辺機器
パソコンラック ¥13,800~
フロッピーディスクケース/各種切替器
プリンターリボン/各種ケーブル
プリンター用紙/キーボードカバー(ソフト)
◎目玉バスマウス ¥3,980
サウンドボードII ¥31,800
5" 2HD/2DD 2ドライブ ¥64,800
3.5" 2HD/2DD 1ドライブ ¥39,800
親指シフトキーボード ¥62,400
ハンディスキャナ(I/F付) ¥23,800
ハンディプリンター ¥15,800
オムロンHS-10R ¥39,800
GT-100 ¥43,800
NEC メディアグラフ ¥39,800
視力の低下を回復 PC98用
視え太君 1日10分でOK! ¥19,800 デモ中
大好評 ジャンク市へ70%引
ゲームソフト100円祭
衛星放送 アンテナ+チューナー 簡単取付 ¥99,800
池袋ニックは㊙情報
店内満載!!
好評 FAX販売・4・5・6年リース
パソコンニック
東京ガス
テレニック21
大塚
JR山の手線
池袋
PARCO
東口
三越
高速道路
明治通り
豊島区役所
交番
映画
池袋
日・祭営業
駅から5分
10時~7時
業者様 パソコン100台迄 現金即決買取
ハード&ビジネス専門SHOP
☎03-989-9757
代金着払制有 FAX03-989-9784
穴場の池袋ニック
東京都豊島区東池袋1-47-12シウトウビル
振・協和銀行池袋支店(普)108053 ニック
送料本州無料 10万円以上
正社員即決

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

PC-8801MA PC-8801FA

暮らしを広げる多彩な機能。
触れるだけで、新しい発見、そして感動が生まれる。

☆ご注文NO. **A-105**
"ステレオ12音源、憧れのサウンド機能と、連文節変換等の高度な日本語機能をプラスした先鋭マシンPC-8801MA"
NEC PC-8801MA ¥198.000
現金特別価格 ――― ~~¥198,000~~
大特価にて提供中

①¥5,000×24回〔ボーナス〕¥14,000×4回
②¥7,000×18回〔ボーナス〕¥16,000×3回
③¥7,400×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-106**
"PC-8801MAディスプレイ特別セット"
NEC PC-8801MA ¥198.000
NEC PC-KD863S(スピーカ付カラーディスプレイ) ¥118.000
合計標準価格 ――― ¥316.000
現金特別価格 ――― ~~¥316,000~~
大特価にて提供中

①¥ 5,000×36回〔ボーナス〕¥19,000×6回
②¥ 8,000×24回〔ボーナス〕¥22,000×4回
③¥11,700×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-107**
"鮮明なサウンドを実現するステレオ12音源と、リアルな音を録音、再生できるデジタルサンプリング機能を搭載した高感度マシンPC-8801FA"
NEC PC-8801FA ¥168.000
現金特別価格 ――― ~~¥168,000~~
大特価にて提供中

①¥4,000×24回〔ボーナス〕¥14,000×4回
②¥6,000×18回〔ボーナス〕¥14,000×3回
③¥6,200×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-108**
"PC-8801FAディスプレイ特別セット"
NEC PC-8801FA ¥168.000
NEC PC-KD863S(スピーカ付カラーディスプレイ) ¥118.000
合計標準価格 ――― ¥286,000
現金特別価格 ――― ~~¥286,000~~
大特価にて提供中

①¥ 5,000×36回〔ボーナス〕¥15,000×6回
②¥ 8,000×24回〔ボーナス〕¥16,000×4回
③¥10,000×24回〔ボーナス〕無し

どこよりもお得な高額下取りセール実施中！

PC-8801FAをご購入の場合 下取機種	下取差額	PC-8801MAをご購入の場合 下取機種	下取差額
FM-77L2	+¥104,000	FM-77L2	+¥130,000
X-1turbo model 30	+¥97,000	X-1turbo model 30	+¥123,000
PC-8801＋漢字ROM	+¥121,000	PC-8801＋漢字ROM	+¥147,000
PC-8801MKⅡ model 30	+¥97,000	PC-8801MKⅡ model 30	+¥123,000
PC-8801MKⅡ SR model 30	+¥67,000	PC-8801MKⅡ SR model 30	+¥93,000

・高性能CPUμPD70008AC-8(8/4MHZ)を搭載の高速処理。
・ステレオ12音源とリアルな音を録音、再生できるデジタルサンプリン グ機能メインメモリに192Kバイト(64Kバイト)を実装。
・日本語変換機能を強化。

"ついにベールが剝された！"

68000CPU搭載。ひとつひとつのスペックに新鮮な驚きがある。未体験の機能美が創造力を刺激する。

X68000

☆ご注文NO. **A-87**
"未来派16ビット機X68000フィーバーがやって来る！"
SHARP CZ-600C(マウス・トラックボール) ¥369.000
SHARP CZ-600D ¥129.800
合計標準価格 ――― ~~¥498,800~~
大特価にて提供中

①¥4,500×48回〔ボーナス〕¥28,000×8回
②¥7,000×36回〔ボーナス〕¥28,000×6回
③¥9,100×48回〔ボーナス〕無し

当社は、X68000の販売認定店です。

今買うと、Xフロッピーホルダーと純正5インチ2HDブランクディスケット10枚プレゼント！

☆ご注文NO. **S-48**
サムシンググッド
超高性能 統合型スプレッドシート
Kamikaze(神風)
"表計算・グラフ作成・データベース機能を一体化し、豊富な表現力と関数群を備え、高速処理、マウス対応で初心者の方からプロフェッショナルの方まで、幅広くご使用になれます。"
(X68000用統合型スプレッドシート) ~~¥68,000~~
①¥3,500×18回 ②¥5,100×12回

機能美あふれるハイコンパクト設計. 32ビットへの移行がスムーズに行える将来性を見越した68000CPUを採用 メインメモリは、大容量1Mバイトを標準装備(最大12Mバイト)し、クロックも10MHzとハイスピードです 又アート心を躍らせるグラフィックスは、65,536色を最大512×512モードで同時発色の上、新開発スプライトIC採用で緻密でスムーズな動きの本格C Gが楽しめます. ステレオタイプの8オクターブ8重和音FM音源を採用し、L・R2チャンネルのオーディオ出力を使えば、ダイナミックなシンセサイザーサウンドの世界が拡がります. もちろんJIS第1・第2水準漢字は標準実装. 日本語処理機能も強力です

"マルチアーティストマシン"

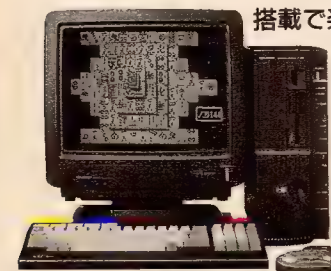
X1 turbo ZⅡ

☆ご注文NO. **A-114**
"話題のNEW Z-BASIC搭載の強力マシン X-1turbo ZⅡ"
SHARP CZ-881CBK ¥179.800
SHARP CZ-880DB(カラーディスプレイTV) ¥109.000
合計標準価格 ――― ~~¥288,600~~
大特価にて提供中

①¥ 4,500×36回〔ボーナス〕¥18,000×6回
②¥ 7,000×24回〔ボーナス〕¥22,000×4回
③¥10,600×24回〔ボーナス〕無し

・NEW Z-BASIC(CZ-8FB03)の搭載で4096色マルチモード64色2画面合成、8重和音FM音源、ビデオデジタイズ機能などをフルサポートされています。
・内部は、さらにバンクRAMを64Kバイトを追加し、512KBバンクメモリを標準でサポートされました。
・複雑な入力も簡単に操作できるマウスを標準装備。
・大容量、1Mバイトディスクドライブ2基内蔵。

◎X-1turbo ZⅡ 発売記念特別プレゼント
今買うとdBソフトスーパー春望 ビジネス(ワープロソフト)¥29,800とXフロッピーホルダーと純正5インチ2HDブランクディスケット10枚の3点をプレゼント！

X1 twin "HEシステム(PCEngine)搭載で楽しさ2倍

☆ご注文NO. **A-115**
"twincomコンピュータX-1twin"
SHARP CZ-830CBK ¥99.800
SHARP CZ-820DB(カラーディスプレイTV) ¥79.800
合計標準価格 ――― ~~¥179,600~~
大特価にて提供中

①¥3,500×24回〔ボーナス〕¥13,000×4回
②¥5,000×18回〔ボーナス〕¥14,000×3回
③¥7,300×18回〔ボーナス〕無し

今買うとXフロッピーホルダーと純正5インチ2Dブランクディスケット10枚プレゼント！

☆ご注文NO. **S-52**
"データベース・計算機能付ワープロソフト"
dB-SOFT
SUPER春望 ビジネス
(X-1turboⅢ・Z・ZⅡ用ワープロソフト) ~~¥29,800~~
現金特別価格 ――― ¥9,800

どこよりもお得な高額下取りセール実施中！

X-1turboZⅡセットをご購入の場合 下取機種	下取差額	X-1twinセットをご購入の場合 下取機種	下取差額
X-1F model 20	+¥209,000	X-1F model 20	+¥99,600
X-1turbo model 30	+¥194,000	X-1turbo model 30	+¥84,600
FM-77L2	+¥201,000	FM-77L2	+¥91,600
PC-8801MKⅡSR model 30	+¥164,000	PC-8801MKⅡ model 30	+¥54,600

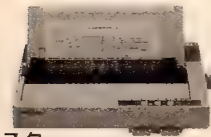
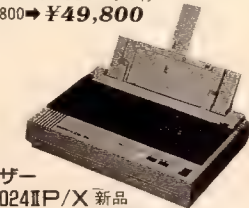
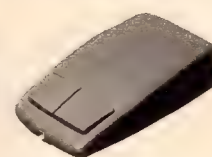
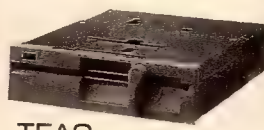
※その他の商品も取り扱っておりますのでお気軽にお電話下さい。

話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!

☎03(797)1221

電話一本で高額買取り、即現金お支払い!! ☎03(797)1231

全商品6ヶ月保証付

SHARP
CU-14GB 新品
(14インチ2000字デジタルRGB)
¥49,800➡ ¥29,800

SHARP
CU-14A4 新品
(14インチ4050字アナログ・デジタルRGB、PC用アナログRGBケーブル付)
¥89,800➡ ¥49,800

SHARP
CZ-820DE・B 新品
(14インチ2000字RGBTV)
¥79,800➡ ¥42,800

スター
TR-24CL 新品
(80桁24ドット漢字熱転写プリンタ、第2水準ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥74,700➡ ¥39,800

スター
AR-2410 新品
(10インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥114,000➡ ¥64,800

AR-2415 新品
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥144,000➡ ¥69,800

ブラザー
M-1024ⅡP/X 新品
(10インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準ROM、PC用プリンタケーブル付)
¥127,300➡ ¥59,800

M-1724P 新品
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準ROM、PC用プリンタケーブル付)
¥155,500➡ ¥79,800

和知電子
MK MOUSE 新品
(PC-9801シリーズ用バスマウス、PC-9872Kコンパチ品)
¥9,800➡ ¥4,800

MK MOUSEⅡ(ブラックマウス) 新品
(PC-8801シリーズ/MSX/MSX2/FM-77AV対応)
¥7,800➡ ¥5,200

TEAC
FD-55BV 新品
(PC-8801MKⅡ・MKⅡSR用増設ディスクドライブ)
¥60,000➡ ¥22,800
(FR用ケーブル付)
¥65,000➡ ¥26,000

プリンタ・その他

商品	定価	買取価格
CZ-81P(80桁カラーフロッタープリンタ)	¥34,800➡	¥10,000
CZ-8PK2(10インチ9ドット漢字プリンタ)	¥134,800➡	¥19,800
MZ-1P07(80桁ドットプリンタ)	¥79,800➡	¥22,000
CZ-8PN1(熱転写漢字プリンタ)	¥134,800➡	¥32,000
CZ-501F(5インチフロッピーディスク)	¥129,800➡	¥55,000
CZ-8BV1(カラーイメージボード)	¥39,800➡	¥18,000

X-1シリーズ特選極上品コーナー

商品	定価	買取価格
X-1Gモデル10(CZ-820CB、高速電磁カセットレコーダ内蔵) 新品同様	¥69,800➡	¥16,800
X-1Gモデル30(CZ-822CB、5"2D・FDD×2) 新品同様	¥118,000➡	¥69,800
X-1turbo Z(CZ-880CB) 新品同様	¥218,000➡	¥102,000

ディスプレイ特選極上品コーナー

商品	定価	買取価格
CU-12P1(12インチ4050字デジタルカラー) 新品	¥118,000➡	¥45,000
CU-14G(14インチ2000字デジタルカラー) 新品	¥49,800➡	¥29,800
CU-14FA(14インチ2000字アナログカラー) 新品	¥49,800➡	¥29,800
CZ-820D(14インチ2000字RGBTV) 新品同様	¥79,800➡	¥42,800
CZ-880DB(15インチ4050字RGBTV)	¥109,800➡	¥86,000
CZ-600DE・B(15インチ4050字RGBTV) 新品同様	¥129,800➡	¥90,000

その他特選極上品コーナー

商品	定価	買取価格
MZ-1P09(MZ-1500用カラーフロッタプリンタ) 新品	¥47,600➡	¥25,000
MZ-1P17(E・B)(80桁カラー漢字サーマルプリンタ X-1用ケーブル付) 新品	¥76,600➡	¥42,800
MZ-1P17(E・B)(80桁カラー漢字サーマルプリンタ MZ2500用ケーブル付) 新品	¥76,600➡	¥46,800
CZ-8PK2(10インチ9ドット漢字プリンタ) 新品	¥134,800➡	¥24,800

FUJITSU

商品	定価	買取価格
MB25010(FM-7)	¥126,000➡	¥12,000
MB25015(FM-new7本体)	¥99,800➡	¥15,000
MB25250(77D2)	¥228,000➡	¥42,000
MB25260(FM77L4)	¥238,000➡	¥52,000
MB27411(10インチ漢字プリンタ)	¥198,000➡	¥58,000

SEIKOSHA

商品	定価	買取価格
GP-500F(FM用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥56,800➡	¥22,800
SP-800M(PC用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥70,800➡	¥29,800
SP-800F(FM用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥70,800➡	¥29,800

EPSON

商品	定価	買取価格
HC-88(タッチ16キーボード)	¥298,000➡	¥42,000
MP-80K(汎用機)	¥189,000➡	¥22,000
RP-80(10インチ9ドットプリンタ)	¥89,000➡	¥20,000
RP-80F/TⅡK(10インチ漢字プリンタ)	¥129,000➡	¥35,000
SP-80(10インチドットプリンタROM付)	¥62,800➡	¥25,000
C-40(40桁ドットプリンタ)	¥28,000➡	¥12,000
SR-120S(300/1200全二重モデム・ケーブル付) 新品同様	¥29,800➡	¥24,800

LOGITEC

商品	定価	買取価格
LFD-562(PC用5インチ2DD2ドライブ)	¥148,000➡	¥52,000
LFD-591(2HD/2DDシングル)	¥79,000➡	¥45,000

その他

商品	定価	買取価格
OMRON/MD1200E(300bps/1200bps全二重通信方式モデム、RS232Cケーブル付) 新品限定品	¥24,800➡	¥19,800
ユーステック/SP-520(98用20Mハードディスク I/F付) 新品	¥118,000➡	¥82,800
ブラザー/M-1024ⅡP/X(10インチ24ドット漢字プリンタ、第2水準漢字ROM、PC用ケーブル付き) 新品	¥127,300➡	¥59,800
スター/TR-24CL(PC-用80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、ケーブル付) 新品	¥74,700➡	¥39,800
スター/AR-2410(10インチ24ドット漢字プリンタ) 新品	¥114,000➡	¥64,800
和知電子/MK 1100PC用(PC用TVコンバータ) 新品	¥12,800➡	¥9,500
和知電子/MK 1100FM用(FM用TVコンバータ) 新品	¥12,800➡	¥9,800
MSX各種		¥10,000~
データレコーダ各種		¥5,000~

C.B.サポートホットライン
☎03(797)1234
当社でコンピュータをお買い上げいただいたお客様に万一、トラブルが発生した場合、このホットラインで親切に対応いたします。

C.B.レスキューシステム
お客様のお手元でトラブルが発生した場合、当社より引取りにお伺い致します。万一、お買いになった機械が故障しても安心です。

⬆掲載の商品はいずれも検査済限定品ですので今すぐお電話下さい。

●コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。
▼本社注文デスク

☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間/AM9:30~PM9:30 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。

クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。

全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。

日曜配達可 留守の多い方でも安心です。

高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。

高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。

代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。

ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

TAKERU 通販しないとおくれるぞっ!!

タケルオリジナル
プロセルピア登場

タケルの独自ソフト／安さ究極、もう、パッケージでは買えない!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
プロセルピア		¥7,800	**¥5,800**	アモルファス	ⓑⓒⓓⓔⓕ
COSMO聖士LEAZA		¥5,800	**¥4,800**	マイクロファクトリー	ⓑⓙⓚ
クリムゾン		¥7,800	**¥5,800**	クリスタルソフト	ⓙⓚ
プロデュース		¥――	**¥4,800**	dBソフト	ⓚ
新ベストナインプロ野球'87年版		¥7,800	**¥5,800**	アスキー	ⓓ MSXII (3.5"2DD)
★HAYATO(隼人)		¥5,800	**¥4,800**	タケルソフト	ⓑⓙⓚ 2ドライブ要
★ジェネシス		¥5,800	**¥4,000**	スクウェア	ⓑ
★アスピックスペシャル		¥6,800	**¥3,200**	クリスタルソフト	ⓙⓚ X1Dは除く
★マデリーン		¥7,200	**¥3,200**	シンキングラビット	ⓐⓑⓙⓚ X1C,D外部ドライブ除

ベストヒットの新作・名作がゾクゾクしかも、2〜3割引!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
サイドポケット		¥7,800	**¥5,800**	アスキー	ⓑⓒⓓ
テスタメント拡張版		¥7,800	**¥4,800**	バショウハウス	ⓑ
テスタメント拡張マップ		――	**¥2,000**	バショウハウス	ⓑ
ガイアの紋章(MSX版)		¥7,800	**¥4,800**	NCS	MSXII 3.5"2DD
麻雀狂時代Special		¥6,800	**¥5,400**	マイクロネット	ⓑⓒⓙⓚ
谷川浩司の将棋指南II		¥7,800	**¥6,000**	ポニー	ⓐⓑ
ガイフレーム		¥8,200	**¥6,800**	NCS	ⓓⓔⓕ
ガイフレーム		¥7,800	**¥6,500**	NCS	ⓑⓙⓚ
ユーフォリー		¥6,800	**¥5,100**	システムサコム	ⓙⓚ
マンハッタンレクイエム		¥7,800	**¥7,000**	リバーヒル	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓘⓙⓚ
DIRES		¥6,800	**¥5,100**	ボーステック	ⓒMSXII (3.5"2DD)
T.N.T		¥6,800	**¥5,100**	ボーステック	MSXII (3.5"2DD)
名監督		¥6,800	**¥5,100**	TDS	ⓔⓕ
レ・イ・ドック		¥6,800	**¥5,400**	T&E	MSXII ⓘ3.5"2DD
地球防衛軍		¥7,800	**¥6,600**	アートディンク	ⓑⓚ
新ベストナインプロ野球		¥6,800	**¥5,100**	アスキー	ⓐⓑⓖⓗ
抄本 三国志		¥8 800	**¥7,500**	KOEI	ⓐⓑⓙⓚ

※当通信販売によって販売されるソフトは、ソフトベンダー武尊によって製造されたソフトです。

新しく実用ソフトもそろいました!!

ソフト名	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
アニメーション/グラフィックツール			
グラフィックアート集Vol1〜5 「Z' STAFF KID」「一太郎」「花子」用	各¥3,000	ツァイト	ⓓ
花子デザインデータシリーズNo.1〜4 ①マップ日本②ヒューマン③レタリング④マップ世界	各¥6,500	総合ビジネスアシスト	ⓓ
花子の玉手箱1〜2 ①事例集②地図／部品集	各¥3,500	技術評論社	ⓓ
「P1」「スーパー春望」データファイルズVol1・2	¥3,000	dBソフト	ⓑ
スーパーグラフィックエディター(CGマジック)	¥7,000	マイソフトウェア	ⓐⓑ
グラフィックス アニメーション(ROSE)	¥9,000	ファンシーソフト	ⓓ
ワープロ／文例集			
日本語WP「美文」	¥9,800	ジィスクソフトウェア	ⓓ
日本語WP「ファミリーライター」	¥8,800	テクニカルソフト	ⓓ
名文WP350(個人編、ビジネス編) ※一太郎、テラIII世、ユーカラart対応	各¥4,000	ヒーズ・ジャパン	ⓓ
自動文書作成プログラム 「タケル君のお手紙代筆」「タケル君のビジネス代筆」 ※一太郎Ver.1〜3、松86、Ninja、Queen	各¥6,000	テグレット技術開発	ⓓ
実用ソフト			
STRIKER(システム手帳用)	¥4,800	アツタ商会	ⓓ
リフィルハーモニー(システム手帳用一太郎フォーム集)	¥6,300	SOFT・夢	ⓓⓔ
キー入力を10倍速くする練習用プログラム	¥6,000	技術評論社	ⓓ
P.1用システム手帳リフィル集	¥3,000	dBソフト	ⓐⓑⓒ

注：対応機種 ⓐ8801mkII ⓑ88SR以降 ⓒ88VA ⓓ98M/VM/VX ⓔ98F/vF ⓕ98U/UV ⓖFM-7 ⓗFM-NEW7 ⓘFM-77 ⓙX-1 ⓚX-1ターボ
メディアはMSX、MSXIIがROM、但し、MSXには(3.5"2DD)とあるものは、ディスク専用です。ⓓは5"2HD ⓔは5"2DD ⓕⓘは3.5"2DDで供給します。

ジャンル：アクション　アドベンチャー　シミュレーション　テーブルゲーム　パズルゲーム　ロールプレイングをそれぞれ示します。

注文方法

a. 御希望のソフトを選んで下さい。
b. 注文書を添えて郵便局で現金書留にてお申し込み下さい。電話による申し込みの場合、入金確認後(銀行振込)、ソフトを発送させていただきます。
c. リストに無いソフトは、お電話にてお問い合わせ下さい。カタログを送付させていただきます。

お電話でのお問い合わせは ☎(0532)32-7851(代)

●受付時間
10:00〜18:00 水曜定休日
土・日曜・祝・祭日 18:30迄
●銀行振込口座
第一勧業銀行 豊橋支店
普:453-100-9881

compit sala(コムピット サーラ)(ガスビル sala 1F)
〒440 豊橋市白河町100番地

注文書

フリガナ		ソフト名	メディア	機種	価格
住所	☎(　　)　－				
フリガナ					
氏名	様				
年令 / 職業 / 日付		合計金額			

ポニーキャニオン ショッピングクラブ

キミは自宅で電話をするだけ。
いつでも気軽に、カンタンに、おもしろゲームが買える！
話題の人気商品ばかりを選んで、
いち早くキミにお届けしちゃうぞ！

シューティング・ゲームの傑作!!

ある惑星上で発見されたイコンを破壊したために作動した機械化防衛システムを止めろ！ キミは地球の危機を救うため最新型戦闘攻撃機ザナックで出撃した！

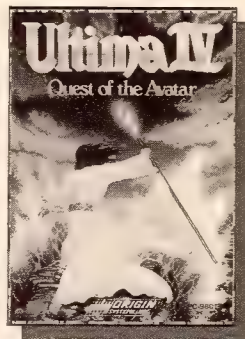
● MSX 用 R49X5093 ¥4,900
(8KB以上のRAMで作動します)

● MSX2 メガROM 用オリジナル版
R58Y5093 ¥5,800
(64KB以上のVRAMが必要です)

ウルティマ Ultima IV

究極のR.P.G.！

アメリカで1年間販売実績No.1のR.P.G.がコレ。ウルティマ・シリーズは日本のほとんどのR.P.G.に影響を与えた傑作。まさに究極の名にふさわしいゲームだ！

●PC-9801シリーズ用
5"2HD F98F5551 2枚組 ¥9,800
5"2DD M98F5551 3枚組 ¥9,800
3.5"2HD L118F5551 2枚組 ¥11,800
●PC-8801mkIIシリーズ用
5"2D M98R5551 5枚組 ¥9,800
●X1/C/turboシリーズ用
5"2D M98J5551 4枚組 ¥9,800
●FM7/77シリーズ用
5"2D M98M5551 5枚組 ¥9,800
3.5"2D L118M5551 5枚組 ¥11,800
● MSX2 用
3.5"2DD L118Y5551 3枚組 ¥11,800
(要メインRAM64KB、VRAM128KB)

MSXはアスキーの商標です。 メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

電話1本で、おもしろゲームをキミに！

お電話でのお申し込みは、フリーダイヤルでどうぞ！

全国どこからでも、通話料が無料です。

フリーダイヤル **0120-111-326**
(ダイヤル後、つながるまで5〜6秒お待ちください)

または **03-258-5566**

受付時間：日曜・祝祭日をのぞく毎日、午前9時30分〜午後9時まで

※送料は、本数に関係なく一律300円です。
※お願い：商品の性格上、配送時の破損および誤発送以外は、開封後の返品・交換はご容赦ください

通信販売のご案内およびお申し込み方法

●現金書留の場合
下の申し込み用紙に必要事項を記入して、下記あてに商品の代金と送料300円をそえてお送りください。

●代金引換の場合
電話か、下の申し込み用紙でお申し込みください。商品お届け時に、商品代金と送料300円をお支払いください。

★18歳未満の方は
保護者の方の承認が必要です。申し込み用紙に印鑑を押してもらってください。

ポニーキャニオン ショッピングクラブ
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5

・キリトリ線・

注 文 書

ソフト名	パソコン機種	メディアの種類	商品番号	本数	価格
ザナック				本	円
ウルティマIV				本	円
※送料は、本数に関係なく一律300円です。		□で囲まれた数字が商品番号です。		合計金額	円

フリガナ
住所
〒□□□-□□ 道都 府県 群区 市 荘方 号

フリガナ
氏名 印 年齢 歳 職業

フリガナ
保護者氏名 印 日付 日付

あなたのパソコン&ソフトを どこよりも高く 買い取り交換いたします。

UP'Sのソフト高価買取フェアーで得しちゃおう!!

お手持ちのソフトをUP'Sにお持込みください。(未成年の方はご両親のしょうだく書を持参ください。)また、郵便・宅急便でのお申し込みも受付ております。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。

新品への下取り交換例

EPSON PC286V-STD(新品)

機種	価格
PC-8801mkⅡ/30	+¥158,000
PC-8801mkⅡFR/30	+¥127,000
PC-8801mkⅡSR/30	+¥117,000
PC-8801FH/30	+¥117,000
PC-9801F2	+¥111,000
PC-9801M2	+¥ 85,000
PC-9801VF2	+¥100,000
PC-9801VM2	+¥ 15,000
FM-77AV2	+¥160,000
FM-16βFDⅡ	+¥128,000

NEC PC-8801FA(新品)

機種	価格
PC-8801mkⅡ/30	+¥ 69,000
PC-8801mkⅡFR/30	+¥ 38,000
PC-8801mkⅡSR/30	+¥ 28,000
PC-8801mkⅡMR	+¥ 29,000
PC-8801FH/30	+¥ 28,000
PC-8801MH	+¥ 16,000
FM-77AV2	+¥ 71,000
CZ-852C	+¥ 81,000
CZ-856C	+¥ 71,000
CZ-880C	+¥ 41,000

NEC PC-8801MA(新品)

機種	価格
PC-8801mkⅡ/30	+¥ 90,000
PC-8801mkⅡFR/30	+¥ 59,000
PC-8801mkⅡSR/30	+¥ 49,000
PC-8801mkⅡMR	+¥ 50,000
PC-8801FH/30	+¥ 49,000
PC-8801MH	+¥ 37,000
FM-77AV2	+¥ 92,000
CZ-852C	+¥ 98,000
CZ-856C	+¥ 92,000
CZ-880C	+¥ 62,000

NEC PC-9801VX21(新品)

機種	価格
PC-8801mkⅡ/30	+¥203,000
PC-8801mkⅡFR/30	+¥172,000
PC-8801mkⅡSR/30	+¥162,000
PC-8801FH/30	+¥162,000
PC-9801F2	+¥156,000
PC-9801M2	+¥130,000
PC-9801VF2	+¥145,000
PC-9801VM2	+¥ 60,000
PC-9801VX2	+¥ 52,000
FM-16βFDⅡ	+¥175,000

中古品への下取り交換例

NEC PC-8801mkⅡSR/30(中古品)

機種	価格
PC-8801mkⅡ/30	+¥ 49,000
FM-77AV2	+¥ 53,000
CZ-852C	+¥ 58,000
CZ-856C	+¥ 48,000
CZ-850C	+¥ 15,000

NEC PC-8801FH/30(中古品)

機種	価格
DC-8801mkⅡ/30	+¥ 58,000
PC-8801mkⅡSR/30	+¥ 21,000
PC-8801mkⅡFR/30	+¥ 25,000
FM-77AV2	+¥ 53,000
CZ-880C	+¥ 23,000

NEC PC-9801VM2(中古品)

機種	価格
PC-8801mkⅡSR/30	+¥115,000
PC-8801FH/30	+¥112,000
PC-9801F2	+¥103,000
PC-9801M2	+¥ 75,000
FM-77AV2	+¥150,000

買取り価格例

●本体

機種	価格
PC-8801mkⅡ/30	¥ 35,000
PC-8801mkⅡFR/30	¥ 68,000
PC-8801mkⅡSR/30	¥ 70,000
PC-8801FH/30	¥ 80,000
PC-9801E	¥ 50,000
PC-9801F2	¥ 85,000
PC-9801M2	¥115,000
PC-9801UV2	¥145,000
PC-9801VM2	¥178,000
FM-77AV2	¥ 40,000
CZ-852C	¥ 35,000
CZ-870C	¥ 55,000

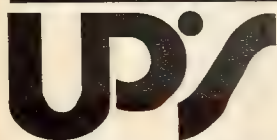
●モニター

機種	価格
PC-KD551	¥ 30,000
PC-KD852	¥ 35,000
PC-KD854	¥ 37,000
PC-TV451	¥ 49,000

●プリンター

機種	価格
PC-PR201	¥ 35,000
PC-PR201H	¥ 45,000
PC-PR101TL	¥ 30,000
NM-9950	¥ 75,000

買取り・下取り・販売価格は詳しくはお電話でご確認下さい。

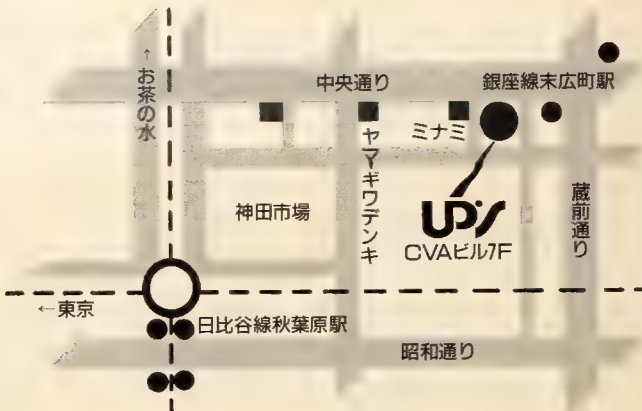
㈱サードウェーブ/中古ショップ・アップス

☎03(257)0490㈹
〒101 東京都千代田区外神田4-4-2 山田ビル7F
(屋上にCVAの看板有り)
FAX.03(257)1549

下取・買取・通信販売お問い合わせデスク

受付時間▶AM10:00～PM6:30(毎週木曜定休)

東京▶03(257)0460

振り込み口座▶三和銀行新橋支店㊢274937 ㈱サードウェーブ

営業時間▶AM10:30～PM7:00(木曜定休)

アドベンチャーヒントお答え集

君のPCやFMそれにMZ元気かい。きっとアドベンチャーてこまってるね だってとってもむづかしいんだものね。ゲーム・エイドのお答え集ならいっぱつ、だって魔法は得意だもの。人気のアドベンチャーを解析して作ったヒント・お答え集で君の行き詰まったゲームにすべてお答え。申し込み方法は、料金と送料とほしいものの品名をはっきりと書いて、現金書留か、郵便局で定額小為替(ていがくこがわせ)を買って封筒に入れ簡易書留(かんいかきとめ)または、郵便振替でお申込み下さい。こちらに着きしだいおくります。

(ア)アビス2……700円
アビス……700円
アステカ……700円
⊙悪女伝説 II……700円
⊙アグレス……800円
⊙アドレナリン・コレクション……700円
ALICE(PSK)……800円
⊙アリオン……800円
⊙アルファ……700円
暗黒星雲……700円
暗黒城……700円
⊙イミテーションシティ……800円
Yellow Lomon……700円
異次元からの脱出……700円
WILL(デストラップ2)……700円
WORRY(X1)……500円
ウイングマン……700円
⊙ウイングマン2(ディスク版)……800円
⊙うる星やつら……900円
⊙エリカ……800円
エルドラド伝奇……800円
英雄伝説サーガ(PC88、PC98)……1,000円
オホーツクに消ゆ……800円
黄金の墓……700円
(カ)⊙カサブランカに愛を……800円
カムイの剣……800円
軽井沢誘拐案内……700円
鍵穴殺人事件……700円
⊙カバラの秘密……800円
⊙ガルフォース……900円
機動戦士ガンダムI……500円
機動戦士ガンダムII……500円
⊙クリスタルプリズン……800円
クリティカルマス……800円
慶子ちゃんの秘密……700円
⊙くりいむレモン……800円
⊙幻夢の城……700円
ゴルゴ13 狼の巣……700円
⊙ゴルコス……800円
⊙コスモエンジェル……700円
(サ)サザンクロス……700円
⊙ザ・病院……700円
⊙殺人倶楽部……800円
サラタの国のトマト姫……700円
⊙照魔鏡の伝説……800円
⊙ザ・マン・アイ・ラブ……800円
ザ・クエスト……1,200円
ザース……700円
新竹取物語……800円
⊙ジーザス……900円
ジャクラーストーン……700円
地獄の練習問題……800円
⊙シンデレラペルデュー……800円
セイバー……800円
⊙聖女伝説……700円
⊙聖女パニック……800円
⊙セイレーン……700円
⊙1,000年王国……800円
(タ)⊙第4のユニット……800円
タイムトンネル……700円
タイムゾーン……1,800円
⊙太陽の神殿……800円
⊙タッチ……800円
超人ロック……700円
⊙デウリング……900円
⊙敵は海賊・海賊版……800円
テラ4001……700円
天使たちの午後……800円
⊙天使達の午後II(美奈子)……700円
デーモンズ・リンク……800円
テセニラント……700円
テセニワールト……700円
⊙ドナ……800円
⊙扉を開けて……800円
⊙トランシルバニア2……800円
東京ナンパストリート(22人分)……700円
⊙トワイライトゾーン……800円
道化師殺人事件……800円
(ナ)ナナコSOS……700円
ニューコジラ……800円
(ハ)はーりぃふぉっくす……700円
⊙はーりぃふぉっくす2雪の魔王……800円
⊙バックトゥ・ザ・フューチャー……800円
⊙波動の標的……700円
⊙美少女写真館ムービングスクール……700円
ファイナルロリータ……700円
ファンハウスミステリー……800円
フェアリーズレジデンス(X1不可)……800円
⊙冒険者達(賢者の遺言)……800円
ポートピア連続殺人事件……500円
(ファミコン用もだいじょうぶ)
⊙北斗の拳……800円
⊙POP LEMON……800円
(マ)⊙魔界王……500円
⊙魔界復活……800円
マスカレード……800円
魔女モヘカの館……500円
ミステリーハウス1……700円
ミステリーハウス2(MSX、PC60)……700円
南太平洋アトヘンチャー……700円
⊙めぞん一刻……800円
⊙メロンソーダ……700円
(ヤ)⊙妖姫伝……800円
(ラ)ラクランシュL2(88、X1、FM7)……700円
ランキスタンからの脱出……800円
⊙ラスベガス……900円
⊙ラブリーGAL……800円
⊙リバース……1,000円
リンククエスト……900円
⊙ルナシティ殺人事件……700円
ロリータシンドローム(88のみ)……700円
ロリータ2……700円
⊙ロリータ姫の絵日記……700円
⊙ロリータ姫の伝説……700円
(ワ)惑星メフィウス……700円

⊙印は新発売です。このほかにもまだまだあるけど詳しくは資料をゲーム・エイドまで請求してね。 ⊙美少女写真館スタジオカット……700円
ゲーム・エイドはアドベンチャーは何でも出すからお楽しみに。上記以外のスタークラフトアドベンチャーシリーズ全て700円です。

ロール・プレイング・ゲーム ヒントお答え地図集

おまたせしました// 人気ロールプレイングゲームのヒント集の新発売。マップを中心にしたお答え集。

(ア)AXIOM……700円
アークスロード……700円
⊙イース……800円
ウルティマ2……800円
⊙ウィザードリィー……800円
⊙ウィザードリィIII……800円
⊙ウィザードリーシナリオ2……800円
Epsilon3……1,000円
オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか……700円
(カ)⊙カリオストロの城……800円
⊙カーマイン……800円
⊙ガンダーラ……800円
コズミックソルジャー……700円
(サ)サイキックシティ……700円
⊙サイキックウォー……800円
ザ・スクリーマー……900円
⊙サナドゥ……1,000円
⊙サナドゥシナリオ2……1,000円
⊙三国志……800円
⊙ジェネシス……700円
上海……700円
(タ)トリトーン(ディスク版のみ)……700円
⊙ティーバ(必勝法、88のみ)……800円
(ナ)⊙信長の野望全国版……800円
(ハ)ハイドライド1……1,000円
⊙ハイドライドII……1,000円
⊙覇邪の封印……800円
ファイヤークリスタル(FM、X1、SRはダメ)……1,000円
ファンタジアン……1,000円
⊙ファンタジー……1,000円
⊙ブラスティ……1,000円
ブラックオニキス(MSXも可)……1,000円
(マ)夢幻の心臓……1,000円
⊙夢幻の心臓2……800円
(ラ)ライーザ……700円
⊙ラプラスの魔……800円
リザード……800円
⊙レリクス……800円
⊙ロストパワー……800円
⊙ロマンシア……1,000円

上記以外のゲームもあります。詳しくは資料を請求してください。

助(たす)け人(びと)あらわる!!

ロールフレイングか解けなくて悩んでいるあなた、ほらっそこのあなた、あなたですよ。もうすっかりゲームをやるきを無くしてティスケットかコミと化していませんか?
そこて、あのゲーム・エイトはやりました。
あなたかやられてもやられても気合いて生き残る。最強のキャラクタ 軍団。

その名も

キャラクターエイド

ディスク版でこの値段。安い!!

●ウィザードリー 1,500円
●ウィバーン 1,500円
●うっでぃぽこ 1,500円
●エブシロン3 1,500円
●サナドウ 1,500円
●サナトウシナリオ2 1,500円
●スターシンフォニー 1,500円
●タイムエンパイア 1,500円
●ウルティマIII 1,500円
●ハイドライド2 1,500円
●ウルティマIV 1,500円
●覇邪の封印 1,500円
●ハビロン 1,500円
●ファンタジー 1,500円
●ブラスティ 1,500円
●ブラック・オーキニス&ファイヤー・クリスタル 1,500円
●夢幻の心臓2 1,500円
●メイドウム 1,500円
●マカカーラ 1,500円
●ラミア(新発売) 1,500円
●アルゴー(新発売) 1,500円

※キャラクターエイドは全て88シリーズ専用で、送料は何枚でも170円です。口座名、送り先はゲーム・エイトでお申し込み下さい。

お申込み方法

1.現金書留か定額小為替でお申込みの場合
お名前、住所、TEL、年令、お持ちのパソコン機種、ほしいヒント集の名前をしっかり書いて、料金と送料60円(3冊まで60円、3冊毎に60円増)をあわせて送って下さい。

2.郵便振替(安く申込める)の場合
口座名 ゲームエイド 口座番号 東京8-162846
住所 〒160 新宿区高田馬場1-24-4 ヴェルデスワ104号
※振替用紙の裏の通信欄にお名前、住所、TEL、年令、お持ちのパソコン機種、ほしいヒント集の名前をはっきりと書いて送料60円(3冊まで60円、3冊毎に60円増)をたして送って下さい。
用紙は郵便局にあります。

3.資料請求はかならず、お名前、住所、年令、お持ちのパソコン名を書いて切手120円分同封してゲームエイドまで。

ゲーム・エイド

☎03・205・4862

〒160 東京都新宿区高田馬場1-24-4
ヴェルデ・スワ104号 ゲーム・エイド

送料 ヒント集は切手60円
3冊まで60円、3冊毎に60円増し
安く申込める、郵便振替
郵便振替口座 東京8-162846

全国通販 パソコンならなんでも揃う!ご予算に応じたセットをお組み致します。

安さ・信頼まるごとハウマッチ!!

超低金利クレジット24回=10%、36回=14%、48回=18%

マクセル MD2HD(RD) ¥1,900

NEC PC-8801 FA/MA PC-88VA2 新製品

43% off

Aセット PC-8801MH+PC-KD854
合計定価¥297,800➡トピア特価¥169,000
月々¥4,000×24回 ㊍¥22,000×4回

Bセット PC-8801FA+14"カラーCRT(DP0.39)
合計定価¥257,800➡トピア特価¥164,000
月々¥3,000×36回 ㊍¥13,000×6回

Cセット PC-8801MA+14"カラーCRT(DP0.39)
合計定価¥287,800➡トピア特価¥184,000
月々¥2,800×36回 ㊍¥18,000×6回

Dセット PC-8801VA2+14"カラーCRT(DP0.39)
合計定価¥387,800➡トピア特価¥255,000
月々¥4,000×36回 ㊍¥24,000×6回

※PC-KD863Sに変えた場合¥30,000プラス

NEC PC-9801シリーズ

Aセット PC-9801VX21+14"カラーCRT(DP0.39)
合計定価¥522,800➡トピア特価¥305,000
月々¥4,900×36回 ㊍¥28,000×6回

Bセット PC-9801VM21+14"カラーCRT(DP0.39)
合計定価¥479,800➡トピア特価¥268,000
月々¥6,400×24回 ㊍¥35,000×4回

Cセット 限定10セット PC-9801UV21+PC-KD854
45% off
合計定価¥407,800➡トピア特価¥225,000
月々¥3,400×36回 ㊍¥22,000×6回

エプソンPC-286シリーズ

Aセット PC-286U-STD+PC-KD854
合計定価¥337,800➡トピア特価¥223,000
月々¥5,200×24回 ㊍¥30,000×4回

Bセット PC-286V-STD+PC-KD854
合計定価¥387,800➡トピア特価¥255,000
月々¥6,300×24回 ㊍¥32,000×4回

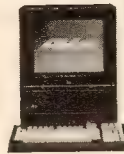
X1シリーズ

50% off

Aセット X1turbo Z(CZ-880C+CZ-880D)
合計定価¥347,800➡トピア特価¥165,000
月々¥2,800×36回 ㊍¥14,000×6回

Bセット X1turbo ZII(CZ-881C+CZ-880D)
合計定価¥289,600➡トピア特価¥225,000
月々¥3,700×36回 ㊍¥20,000×6回

Cセット X1twin(CZ-830C+CZ-820C)
合計定価¥169,600➡トピア特価¥125,000
月々¥3,200×24回 ㊍¥15,000×4回

Dセット X68000(CZ-600C+CZ-600D)
合計定価¥498,800➡トピア特価¥340,000
月々¥4,600×48回 ㊍¥22,000×8回

富士通 FM77AV 20EX/40EX

Aセット FM-77AV20EX+FM-TV152
合計定価¥217,800➡トピア特価¥128,000
月々¥2,900×24回 ㊍¥18,000×4回

Bセット FM-77AV40EX+FM-TV154
合計定価¥306,000➡トピア特価¥178,000
月々¥3,000×36回 ㊍¥16,000×6回

Cセット FM-77AV40+FM-TV154
60% off
合計定価¥366,000➡トピア特価¥138,000
月々¥3,300×24回 ㊍¥18,000×4回

ラップトップ 新製品

EPSON PC-286L-STD-N 定価¥348,000
月々¥4,700×36回 ㊍¥22,000×6回

NEC PC-9801LV21 定価¥345,000
月々¥4,500×36回 ㊍¥25,000×6回

TOSHIBA J-3100 SL011 定価¥398,000
月々¥5,000×36回 ㊍¥25,000×6回

▲PC-9801LV21

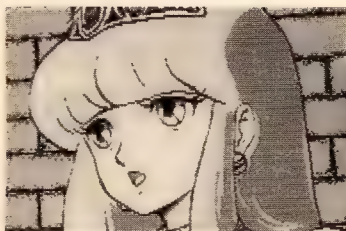
●ソフト	標準価格	現金特価
PI	¥40,000	¥29,000
ユーカラart	¥30,000	¥21,000
スーパー[illegible]IIクリエイティブ	¥34,800	¥25,000
Shogun	¥34,800	¥25,000
Samurai	¥19,800	¥14,800
JET-77Aエリー	¥29,800	¥22,000
アニメフレーマー	¥28,000	¥21,600
Z's staff PRO68K	¥58,000	¥45,000
一太郎 Ver3	¥58,000	¥38,500
花子	¥58,000	¥38,500
ロータス1-2-3	¥98,000	¥66,000
忍者2	¥39,800	¥29,000

ゲームソフト25%offより

●モデム	標準価格	現金特価
MD-1200E(オムロン)	¥24,800	¥18,000
MD-2400(オムロン)	¥54,800	¥39,800
PV-A1200MKII(アイワ)	¥26,800	¥20,000
PV-A2400(アイワ)	¥49,800	¥37,000
SR-120S(エプソン)	¥29,800	¥22,000
●イメージスキャナー		
PC-IN503	¥149,800	¥116,000
GT-3000V(EPSON)	¥178,000	¥132,000
GT-100(EPSON)	¥54,800	¥39,800
HS10R(オムロン)	¥49,800	¥36,000
●プロッター		
DXY-990(ローランド)	¥258,000	¥195,000
MP-3300(グラフテック)	¥248,000	¥180,000
MP-3400(グラフテック)	¥268,000	¥195,000

●プリンター	標準価格	現金特価
PC-PR101TL2	¥83,800	¥61,000
PC-PR201F2	¥158,000	¥99,000
PC-PR101E	¥99,800	¥65,000
NM-9950II	¥245,000	¥139,000
NM-9700	¥163,000	¥95,000
VP-135K(PCROM付)	¥158,000	¥75,000
VP-800(PC用)	¥124,000	¥90,000
VP-1000(PC用)	¥154,000	¥108,000
VP-500	¥87,000	¥62,800
AP-500	¥74,800	¥48,000
M-1724P	¥148,000	¥75,000
TR-24CL	¥69,800	¥38,000
AR-2410	¥114,000	¥59,000
AR-2415	¥144,000	¥68,000
CZ-8PC2	¥69,800	¥53,000

C&Cネットワーク
トピア
AKIHABARA JAPAN

●お申し込み・お問い合わせは…
☎03-253-2921(代)
〒101 東京都千代田区外神田3-2-3 森産ビル3F
★受付時間=AM10:00〜PM7:00 年中無休
★〈振込先〉三菱銀行 秋葉原支店 普通口座No.4757563 トピア

※写真のレディ・モンスターは、知る人ぞ知るプロローグ版のキャラ。本篇ではさらに妖しく、美しく、狂暴になって登場!

ドラゴンプリンセス 迷宮の魔道士
DRAGON PRINCESS

……ある夜、ラスィール王国全土をピンクの霧が覆った。国中の男は皆、石と化し、女達だけが残された。その直後、妖しくも美しい無数のレディ・モンスターが出現し、王女ロフェールを何処かへ連れ去った。王女の危機を知ったラヴィアは救出へと旅立った。
艶・呪・知・力──全てをそなえたレディ・モンスター軍団を倒し、捕われた王女を救いだすことができるか? またレディ・モンスターの謎とは何か? 究極のエンディングが君を待っている。

予約者には先着1,000名に描き下しレディ・モンスターディスク(1枚)をプレゼントします。

PC-88R/H/Vシリーズ5'2D 2枚組¥4,800

6月中旬新発売

※画面は開発中のものです。仕様は予告なく変更する場合があります。

創刊

パソケット通信 No.1

送料込450円

市販人気ソフト・アダルトソフトから入手困難な同人ソフト(良質ソフト厳選)まで、欲しいソフトを手に入れるためのガイド&通販マガジン創刊。君のパソコンワールドを広げよう。一般書店にはありません。

6月10日創刊

世界初!

同人ソフト即売会 パソケット I

60サークル 参加サークル募集開始

7月17日(日) AM11:00～PM4:00

家の光会館 (JR中央線飯田橋駅下車5分)

同人ソフト・ゲームブック・パソコン同人誌等を集めた初めての即売会。新作発表多数、幻のソフト出品! あなたもサークル参加を! ジャンル・機種は問いません。一般参加(無料)も大歓迎。詳しくは案内書請求を。

申し込み方法

- 「ドラゴンプリンセス」「パソケット通信No.1」ご希望の方は、代金を無記名定額小為替または現金書留にて下記までお送り下さい。
- 「パソケットⅠ」参加ご希望の方は、60円切手を貼った返信用封筒を同封して、申し込み書をご請求下さい。

郵便物宛先

〒111東京都台東区浅草郵便局私書箱108号 ユウユウ内 パソケット係
(郵便事故をなくすため必ず私書箱にお送り下さい)

パソケット

〒111 東京都台東区元浅草3－20－8－203
☎03・842・6462(直)

いらなくなった中古SOFT――高価買い取り中
ダイナSOFT通販でGO!今すぐTEL!
〈PC88シリーズ〉
商品名 価格 割引価格
東京女子高制服を脱いだ図鑑 7.800 7.000
リバイバー 6.800 6.100
エミちゃんの燃えろ野球拳 6.800 6.100
HARD社の 6.800 6.100
東京女子高生セーラー服入門 4.800 4.300
HACKER 6.800 6.100
ビーチヘッド 6.800 6.100
蒼き狼と白き牝鹿 9.800 8.800
信長の野望全国版 9.800 8.800
DOME 9.800 8.800
マンハッタンレクイエム 7.800 7.000
KISS OF MORDER 5.800 5.200
波動の標的 9.800 8.800
バスタードスペシャル 6.800 6.100
YAKSA 7.800 7.000
D' 7.800 7.000
ハイドライド3 7.800 7.000
セイレーン 7.800 7.000
ワールドゴルフII 7.800 7.000
電脳水滸伝 7.800 7.000
アンドロギュヌス 7.800 7.000
KYAN KYAN COLLECTION 5.800 5.200
テスタメント 7.800 7.000
クリムゾン 7.800 7.000
キングスナイトスペシャル 6.900 6.200
女神転生 7.800 7.000
LEGEND 7.800 7.000
ザ・リターンオブイシター 6.800 6.100
Mr. 勝馬 18.000 16.000
THE 4TH UNIT 6.800 6.100
マイト&マジック 9.800 8.800
ファンタジーロッソ 6.800 6.100
ハウメニロボット 7.800 7.000
王子ビンビン物語 7.800 7.000
ウィングマンスペシャル 7.800 7.000
ガンダーラ 7.800 7.000
ジーザス 7.800 7.000
Mr. プロ野球 9.800 8.800
自己中心派2 6.800 6.100
ゼリアード 7.500 6.750
サイキックウォー 8.800 7.900
ファンタジー 9.800 8.800
ファンタジー2 9.800 8.800
ローグ 9.800 8.800
オーガ 6.800 6.100
ダ・ビンチ 6.800 6.100
上海 6.500 5.850
ウィザードリィ#1 9.800 8.800
〃 #2 9.800 8.800
〃 #3 9.800 8.800
妖姫伝 6.800 6.100
ノラスティー 7.900 7.100
サンドラ 6.800 6.100
カバラの秘密 7.800 7.000
お嬢様くらぶ 6.800 6.100
夢少女さやか 6.800 6.100
天女伝説 7.800 7.000
カインドギャル 6.800 6.100
いけにえの街 6.800 6.100
ソープランドストーリー 7.800 7.000
メロンソーダ 6.800 6.100
ファイナルロリータ 6.800 6.100
Y S 7.800 7.000
抜忍伝説 9.800 8.800
アドレナリンコネクション 7.800 7.000
ザコクピット 5.800 5.200
ルクソール 7.800 7.000
プロ野球FAN 8.800 7.900
新玉取物語 10.000 9.000
シルフィード 6.900 6.200
ザ・病院 5.800 5.200
かわいそう物語 7.800 7.000
天使たちの午後II 7.800 7.000
COSMO聖士LEAZA 5.800 5.200
億万長者 9.800 8.800
T.D.F. 6.500 5.800
闘気王 7.800 7.000
DNA 7.800 7.000
ジハード 7.800 7.000
アウトランダーズ 7.800 7.000
ノ　サリアン 9.800 8.800
〈PC98シリーズS 2DD/DHD〉
商品名 価格 割引価格
KISS OF MURDER 5.800 5.200
大戦略2 9.800 8.800
信長の野望全国版 9.800 8.800
三国志 14.800 13.300
孫子 6.800 6.100
地球防衛軍 9.500 8.550
ディーヴァ 7.800 7.000
ガイフレーム 8.200 7.400
ファンタジーナイト 7.800 7.000
億万長者 9.800 8.800
蒼き狼と白き牝鹿 9.800 8.800
上海 6.500 5.800
T.D.F. 6.800 6.100
電脳水滸伝 7.800 7.000
エリスリード戦史 8.000 7.000
セイレーン 7.800 7.000
YAKSA 7.800 7.000
太平洋の嵐 12.800 11.500
○星占術 18.000 16.200
麻雀大会 9.800 8.800
麻雀悟空 6.800 6.100
囲碁 12.800 11.500
抜忍伝説 9.800 8.800
マイト&マジック 9.800 8.800
ウィザードリィ#1 9.800 8.800
〃 #2 9.800 8.800
〃 #3 9.800 8.800
魔神宮 9.800 8.800
ファンタジー 9.800 8.800
〃 2 9.800 8.800
ウルティマIV 9.800 8.800
THE 4TH UNIT 6.800 6.100
うる星やつら 6.800 6.100
オーガ 6.800 6.100
イース 7.800 7.000
めぞん一刻 6.800 6.100
リップスティック 3.000 2.700
天使たちの午後II 7.800 7.000
ラプラスの魔 7.800 7.000
ティルナノーグ 9.500 8.550
グランドマスター 9.800 8.800
ハイパーニア 8.800 7.900
バーズテイル 7.800 7.000
昇龍 7.800 7.000
サイキックウォー 8.800 7.900
学園物語 6.800 6.100
サンドラ 6.800 6.100
項羽と劉邦 7.200 6.500
獣神□ーガス 800 000
〈XIシリーズ〉
商品名 価格 割引価格
三国志 14.800 13.300
信長の野望 9.800 8.800
大戦略X-1 6.800 6.100
アルバトロス 8.800 7.900
ワールドゴルフII 7.800 7.000
上海 6.500 5.800
脱獄 6.800 6.100
STORM 7.800 7.000
ウルティマIV 9.800 8.800
イース 7.800 7.000
THE 4TH UNIT 6.800 6.100
ファンタジー 9.800 8.800
〃 II 9.800 8.800
女神転生 7.800 7.000
九玉伝 7.800 7.000
ユーフォリー 6.800 6.100
ウィザードリィー#1 9.800 8.800
〃 #2 9.800 8.800
〃 #3 9.800 8.800
マイト&マジック 9.800 8.800
抜忍伝説 9.800 8.800
T.D.F. 6.800 6.100
キングスナイトスペシャル 6.900 6.200
エルスリード 7.200 6.500
ガイアの紋章 7.800 7.000
リバイバー 6.800 6.100
ラプラスの魔 7.800 7.000
スーパーレイドック 6.800 6.100
D' 7.800 7.000
サイダー 7.800 7.000
自己中心派2 6.800 6.100
DOME 9.800 8.800
ザナドゥ 7.800 7.000
〃 シナリオII 5.800 5.200
The Man I Love 7.800 7.000
ディーヴァ 7.800 7.000
プロ野球FAN 8.800 7.900
バスタードスペシャル 6.800 6.100
天使たちの午後II 7.800 7.000
エルフカ 6.800 6.100
覇邪の封印 8.800 7.900
マンハッタンレクイエム 7.800 7.000
ハウメニロボット 7.800 7.000
地球防衛軍 7.800 7.000
A列車で行こう 7.800 7.000
王子ビンビン物語 7.800 7.000
天女伝説 7.800 7.000
学園物語 6.800 6.100
MAJOサンドラ 6.800 6.100
HARD社の…… 6.800 6.100
ロストパワー 7.800 7.000
うっでいぽこ 6.800 6.100
Love chaser 6.800 6.100
メイドウム 6.800 6.100
太陽の神殿 7.800 7.000
魔界王 5.800 5.200
トップマネジメント 19.800 17.800
ティ サイド 6.800 6.100
S.F.3.D. 6.800 6.100
ロリータ姫の絵日記 5.800 5.200
ロリータ姫の伝説 5.800 5.200
エクリン 4.800 4.300
Draco C 9.800 8.800
億万長者 9.800 8.800
自己中心派 6.800 6.100
ザナドゥ 7.800 7.000
〃 シナリオII 5.800 5.200
ラプラスの魔 7.800 7.000
マイト&マジック 9.800 8.800
ウルティマIV 11.800 10.600
ワールドゴルフII 7.800 7.000
ガンダーラ 7.800 7.000
ディーヴァ 7.800 7.000
プロ野球FAN 8.800 7.900
女子大生交際図巻 7.800 7.000
天使たちの午後 6.800 6.100
天使たちの午後II 7.800 7.000
マンハッタンレクイエム 7.800 7.000
YAKSA 7.800 7.000
A列車で行こう 7.800 7.000
王子ビンビン物語 7.800 7.000
THE 4TH UNIT 6.800 6.100
T.D.F. 6.800 6.100
天女伝説 7.800 7.000
学園物語 6.800 6.100
リバイバー 6.800 6.100
ソープランドストーリー 7.800 7.000
ウィザードリィ#1 9.800 8.800
〃 #2 9.800 8.800
〃 #3 9.800 8.800
D-STDE 6.800 6.100
HOT SPAE 4.800 4.300
エクリン 4.800 4.300
抄本三国志 8.800 7.900
大戦略FM 6.800 6.100
ダ・ビンチ 6.800 6.100
イース 7.800 7.000
ファンタジー 9.800 8.800
〃 II 9.800 8.800
太陽の神殿 7.800 7.000
レイドック 6.800 6.100
ムーンチャイルド 7.800 7.000
ルーイン 7.800 7.000
ジーザス 7.800 7.000
ドラゴンバスター 6.000 5.400
女神転生 7.800 7.000
九玉伝 7.800 7.000
アムノーク 6.800 6.100
デスフォース 7.800 7.000
スペースハリアー 7.500 6.750
ディープフォレスト 7.800 7.000
〈MS×2用〉
商品名 価格 割引価格
T.N.T. 6.800 6.100
メタルギア 5.800 5.200
波動の標的 9.800 8.800
忍者 7.800 7.000
イース 7.800 7.000
ザナドゥ 7.800 7.000
三国志 14.800 13.300
信長の野望全国版 9.800 8.800
ハッカー 5.800 5.200
ウルティマIV 11.800 10.600
上海 5.800 5.200
ディーヴァ 7.800 7.000
PiXEL3 6.800 6.100
アンドロギュヌス 7.800 7.000
プロ野球FAN 7.800 7.000
死霊戦線 8.800 7.900
東京女子高生セーラー服入門 4.800 4.300
天使たちの午後II 7.800 7.000
サイキックウオー 8.800 7.900
エルスリード 6.800 6.100
DRUID 6.800 6.100
リトルプリンセス 4.800 4.300
プンジター 5.800 5.200
ラ・フエール 5.800 5.200
軍人将棋 5.800 5.200
リバイバー 6.800 6.100
Puzzle In London 6.800 6.100
ダブルヴィジョン 5.800 5.200
マドンナの誘惑 6.800 6.100
女神たちの館 7.800 7.000
ウシャス 5.800 5.200
ハイドライド3 7.800 7.000
D' 7.800 7.000
F15Sイーグル 5.800 5.200
バスタード 5.800 5.200
うる星やつら 6.800 6.100
リターンオブジェルダ 5.800 5.200
大戦略 7.800 7.000
ジーザス 7.800 7.000
覇邪の封印 8.800 7.900
HARD社の 6.800 6.100
九玉伝
メルヘンヴェール
ダイレス 6.800 6.100
ラブチェイサー 6.800 6.100
ダインス
実戦定石200 7.800 7.000
魔界復活
新ベストナインプロ野球 7.800 7.000
α-COBOL
レイドック 6.800 6.100
ウィザードリィ#1 9.800 8.800
リップスティック 3.000 2.700
めぞん一刻 6.800 6.100
〈X68000〉
商品名 価格 割引価格
スーパーゼビウス 6.800 6.100
レックス 7.200 6.500
スペースハリアー 6.800 6.100
上海 6.500 5.850
マンハッタンレクイエム 7.800 7.000
シンデレラペルデュー 6.800 6.100
T.D.F. 6.800 6.100
アルカノイドII 7.800 7.000
ザ・コックピット 6.800 6.100
魔神宮 9.800 8.800
殺意の接吻 5.800 5.200
Z'sSTAFF PRO 58.000 52.200
SOUNDPRO 15.800 14.200
MUSIC PRO 18.800 16.900
ビジネスPRO 68.000 60.000
〈PCエンジン〉
商品名 価格 割引価格
PCエンジン本体 24.800 18.900
ビックリマンワールド 4.500 4.050
上海 4.500 4.050
功夫 4.500 4.050
加トちゃんケンちゃん 4.900 4.400
ビクトリーラン 4.500 4.050
ネクロマンサー 4.500 4.050
妖怪道中記 4.900 4.400
お申し込み方法
①ご希望の商品名等を注文書に記入して、郵便局にて現金書留でお金といっしょにお送り下さい。(注文書は本誌と同じものであれば、手書き、コピーでもかまいません)
②リストにのっていない商品/機種も多数ありますので、お電話にて確認して下さい。
③送料は、1コ…300円、2コ…400円、3コ以上…650円です。
④わからないことがありましたら(052)261-7830で尋ねて下さい。
注文書
お名前
ご住所
〒
TEL
(　　　)
お持ちのパソコンの種類
本体名/
テレビ/
プリンター/
注文商品名とフロッピーサイズ
丸でかこんで下さい。
商品名
5"2D、2DD、2HD
3.5"2D、2DD、
T/B ROM
(　　　)
パソコンハウス ダイナ
名古屋市中区大須3-31-28 山惣ビル2F
年中無休 AM11:00～8:00
☎052-261-7830

A·V·G, R·P·Gヒント & 解答ブックリスト

アドヴェンチャーファンもロールプレイングファンも解けない時の苦しみは知ってるよねッ!! 先に進めない、扉が開かない、敵を倒せない、本当にイライラしちゃう。*Part-1*のヒントブックはこんな症状に最適です。みんなもこれでスッキリしよう。

※A5版・オフセット印刷・中とじ・30ページ前後　数に限りがあります。お早めにお申し込みください。

A·V·G ―― 各1,500円

Vol.1
- ジーザス
- うる星やつら
- 殺しのドレス
- 北斗の拳
- ウイングマンII
- タッチ
- デウリング
- 天女伝説
- ラブリーGAL
- ほっとミルク
- ふぇありぃてぃる

Vol.2
- アドレナリンコネクション
- めぞん一刻
- マスカレード
- マンハッタンレクイエム
- 殺人倶楽部
- 魔界復活
- クリスタルブリズン
- 学園物語
- ラブチェイサー
- ポップレモン
- くりぃむレモン

Vol.3
- ガルフォース
- カサブランカ
- トランシルバニアII
- アルファ
- 照魔鏡の伝説
- 軽井沢誘拐案内
- オホーツクに消ゆ
- カインドゥギャルズ
- 悪女伝説II
- 幻夢の城
- 口説き方教えます

Vol.4
- 太陽の神殿
- ザ・マン・アイ・ラブ
- 冒険者達(賢者の遺言)
- アリオン
- 敵は海賊・海賊版
- 道化師殺人事件
- ファンハウスミステリー
- 天使たちの午後II
- サンドラ
- ムービングスクール
- スタジオカット
- 天使たちの午後

R·P·G(マップ付) ―― 各1,800円

Vol.1
- ウィザードリー
- ウィザードリーII
- ウィザードリーIII
- ラプラスの魔
- 夢幻の心臓II

Vol.2
- ザナドゥ
- ザナドゥII
- ロマンシア
- イース
- ブラスティー

Vol.3
- ウルティマII
- ウルティマIII
- ウルティマIV
- ガンダーラ
- ファンタジアン

Vol.4
- ハイドライド
- ハイドライドII
- コスミックソルジャー
- サイキックウォー
- 覇邪の封印

ビデオ・ギャルズ '88

ビデオ・ギャルが君を挑発!!

新しいビデオ入力によるセクシー・グラフィック・ゲーム

PC-8801 PC-9801 FM7/77 X1
ディスク5枚組　各¥9,800

キャラクター パワー アップ ディスク

「あの敵に勝てない」「欲しいアイテムが出てこない」そんな悩みで夜も眠れないアナタ!! *Part-1*の特性キャラクターディスクを試してください。最強の戦士達があなたを助けますッ!!

●PC-8801用
- ウィザードリーI・II
- ウィザードリーIII
- ザナドゥ
- ザナドゥII
- ウルティマII
- ウルティマIII
- ウルティマIV
- ハイドライドII
- 覇邪の封印
- バビロン
- ファンタジー
- ブラスティー
- 夢幻の心臓II
- アルゴー
- サイキックウォー
- ラプラス
- クリムゾン
- イース
- ゼリアード

●PC-9801(2HD)用
- マイト・アンド・マジック
- ウィザードリーI
- ザナドゥ
- イース(2HD)
- ティル・ナ・ノーグ(2HD)
- 覇邪の封印
- サイキックウォー
- ウルティマIV

●FM-7/77用
- アスピック
- ウィザードリーI・II
- ウィザードリーIII
- ハイドライドII
- ファンタジー
- イース(AV用)
- ガンダーラ
- うっでぃ・ぽこ
- アルゴー
- YAKSA(ヤシャ)
- マイト&マジック
- ウルティマIV

1セット(2本1組) 2,000円 (3.5″―2,500円)
2セット(4本1組) 3,800円 (3.5″―4,800円)
3セット(6本1組) 5,400円 (3.5″―6,900円)
※各組合せ自由 メディアの明記を忘れずに。

●お申し込み方法
住所・氏名・年齢・希望商品名を明記の上、現金書留か郵便定額為替にて下記までお申し込みください。送料は無料です。

〒101 東京都千代田区神田小川町3-2-36
野地ビル
パート・1

NEW VISUAL COMMUNICATION
Part-1

アソコン・ブックス★新刊のご案内

●本屋さんで買える「ディスク文庫」シリーズ

第3・4弾、奮闘開発中

カラーいっぱいのアルバムとディスケットが合体！

アソコン・オリジナル・ソフト
〈ディスク文庫・3〉

とらわれペンギン

©森山塔
PC-88SRシリーズ対応 5"2D・2枚
予価2800円

森山塔の人気No.1コミック『とらわれペンギン』が"YPG"(ヤールピージー)(ヤラシイ・プレイング・ゲーム)として登場●経験を積み、アイテムを集め、レベルを上げれば思わず…ムフフ♡ ステキなグラフィックとご対面〜が出来ちゃう、お楽しみ版！●もちろんカラーをたっぷり使ったアルバムも魅力いっぱいです!!

★いずれもアルバム（A５判カラー60ページ＋おまけプログラムリスト、袋とじヒントブック）と、特製カラーフロッピー、特製ディスクレーベルの豪華セットです！★この「ディスク文庫」は、全国の本屋さんで発売予定です。もし店頭にない場合も、書店注文で取り寄せてもらえます★詳しくはアソコン編集部（☎03-208-6740）までお問い合わせ下さい！

アソコン・オリジナル・ソフト
〈ディスク文庫・4〉

プロジェクトA子・2

©創映新社／ポニー／ファイナル一西島
PC-88SRシリーズ対応 5"2D・2枚
予価2800円

人気バツグンのアニメ『A子・2』を前作に続きゲーム化●原画を忠実に再現するCG(グラフィック)に、カジノゲームのスリルを加えた娯楽超大作!!

「とらわれペンギン」の発売が遅れてしまいました。誠に申し訳ございません。――パンフレットをご希望の方は、資料請求券にて下記あて先〜アソコン編集部までご請求下さいネ♥

美少女ゲーム最前線
アダルトパソコン

ボク〜ムフフの夢太郎の責任編集！まかせなさいって!!

アソコンすうぱあスペシャル●1

２年間の沈黙を破り、アソコンが総力を結集してキミに贈るアダルトソフトの特別号！

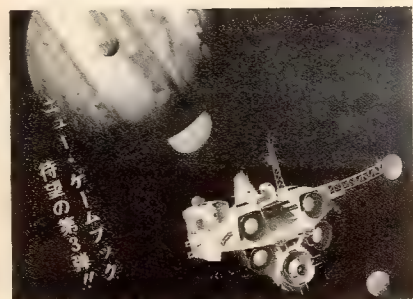
豪華７大企画!!

- 巻頭カラーはアダルトクイーン・コンテストの表彰式だ！
- 遊びまくれ！ 夢太郎のアダルトやりほうだい〜16本勝負!!
- こいつで決まり！ 超Hなホビーソフトも総登場〜11本!!
- 名作のグラフィックを大公開！ 幻のソフト倶楽部〜9本!!
- メーカー座談会もあるゾ！ 夢太郎の部屋スペシャル♡
- アダルトの歩みと歴史も紹介しちゃう便利なソフト一覧表！
- 元祖アダルト「慶子ちゃんの秘密」88版リスト公開！

☆天使たちの午後II・美奈子☆悪女伝説II☆くりいむレモン☆ほっとミルク☆聖女伝説☆お嬢様くらぶ☆ソープランドストーリー☆リップスティック☆学園物語――ほか多数収録

元気に発売中
大特価 780円

1988 パソコンゲーム大全集 パート4

ゲームカタログ「大全集」待望の第４弾。最新ソフトから名作ソフトまで、全200本をジャンル別に大収録！ 読者アンケートを集計した「ゲームＴＯＰ50」、便利な「ソフトインデックス」などさらに内容充実。カラー128ページ、全144ページの豪華保存版！ 定価 880円で近日登場!!

グラフィック・アドベンチャーブック●3

バトル・プラネット

宇宙暦2201年、ディルケマーシュ星系の二惑星、キャデリンとナストロンドの間に大きな戦争があった。戦闘能力を失い、恒星系外へと飛び去ったと信じられていた巨大要塞…。そして今、壮大な冒険が始まる！

好評発売中
定価 880円

●お詫び 「美少女ゲーム最前線」に収録いたしましたプログラムリスト「マシン語エディターMEDIT」及び「慶子ちゃんの秘密(PC 88)」の一部に不備がある事が判明いたしました。誠に申し訳ございません。つきましては、変更・追加リストの郵送サービスをもって、サポートをさせていただきます。ご希望の方は、お手数ですが、お手紙・お電話で編集部までご連絡ください

〒160 東京都新宿区新宿5丁目18番20号
アソコン編集部（☎03-208-6740）
辰巳出版

ディスク文庫 資料請求券 L.5

ゲームハンドブック・シリーズ
第二期刊行開始

ウルティマ Ⅳ HAND BOOK

『アバタール』が近づいた

『ウィザードリィ』と並び、RPGの王者と評される
ウルティマ・シリーズの1つ『ウルティマⅣ』。
そのシナリオの奥深さは他の追随を許しません。
ダンジョン完全マップ/モンスターカタログ/
アイテムカタログ/マジックカタログ他、
情報を満載してお届けします。

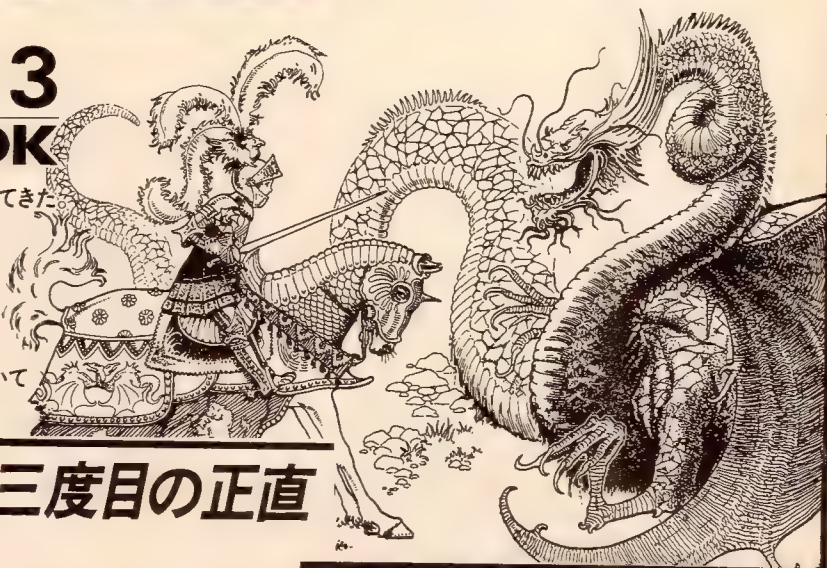
新刊 竹山正寿・岡田明美 共著
定価1,500円

知れば知るほど深くなる

ウィザードリィ3 HAND BOOK

『ウィザードリィ』とも長いつきあいになってきた。
やればやるほど深くなるけど、
海の向こうじゃ4も出たって言うし、
そろそろこいつのケリもつけたい……。
お待せしました第三弾！
アイテム・モンスター満載、全マップも付いて
これで今回の冒険もO.K. 近刊

フェイザー インターナショナル著
予価1,500円

三度目の正直

ゲームハンドブック・シリーズ 第一期完結(全六冊・別巻一)

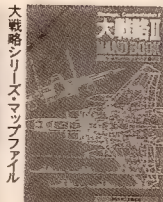
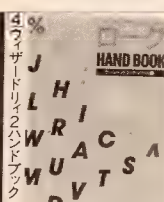
大戦略シリーズ・マップファイル
定価1,800円

6 大戦略Ⅱハンドブック
定価1,500円

5 アート・オブ・ウォーハンドブック
定価1,500円

4 ウィザードリィ2ハンドブック
定価1,000円

3 ローグハンドブック
定価1,500円

2 大戦略ハンドブック
定価1,500円

1 ウィザードリィハンドブック
定価1,200円

BNN Bug News Network
〒102 東京都千代田区麹町4-5紀尾井町レジデンス5F 株式会社ビー・エヌ・エヌ お問合せはTEL03(238)1321営業部まで。

LOG IN HOT LINE

●製品についてのお問い合わせは………		●製品御購入後のお問い合わせは………	
●出版物	486-1977	●出版物　●ゲーム	498-0299
●ソフトウェア	486-8080	●ビジネスソフト	498-0205
●ファミコン	250-5600		各ユーザーサポート宛
●アスキーネット関連	486-9661	月～金曜日（祝祭日を除く）10:00～12:00/13:00～17:00	

●アスキーに対する御意見、ご希望、また販売についてお気付きの点がありましたら、お葉書でお送りください。よろしくお願い致します。

〒107　東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　株式会社アスキー　営業部(RPG)『LOG IN ホットライン』宛

『MSX-WRITE』ユーザーの皆様へ

『MSX-WRITE』をお買い上げいただきましたみなさまの中で、まだ、ユーザー登録カードをお送り頂いていない方は、至急、アスキー宛お送りください。

通信販売のお知らせ MSX2用【魔界島】通信販売のお知らせ

現在、MSX2用【魔界島】の通信販売中です。通信販売だけの素敵な景品もついています。お申込用紙に必要事項をご記入の上、定価6,800円（送料無料）を現金書留封筒に同封して、お申し込みください。

通信販売のおしらせ 【ターボファイル】お詫びと発売のお知らせ

ファミコン用《ターボファイル》につきましては、発送が遅れ、たいへん申し訳ありませんでした。ご注文を頂きました皆様、および関係各位には、多大なるご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

予想を上回る《ターボファイル》へのご注文を頂きまして、3月末にそれに対応した生産ラインと製品が完成する予定です。それまでは、小量数のみの発送しかできません。

なお、これから《ターボファイル》のご注文を頂きましても、上記の部材関連調達の関係から、ご注文承り後、若干の御時間（4月下旬以降の発送予定）をいただくことになると思われます。ご了承の上、ご注文くださりますよう、お願い致します。

ファミコン用《ターボファイル》は、ファミコン版『ウィザードリィ』『覇邪の封印』『キャッスルエクセレント』に対応するほか、新発売の海戦シミュレーションゲーム、ファミコン版『フリートコマンダー』のゲームの進行内容をセーブできる機能が追加されています。

■購入方法

購入ご希望の方は、(タイプA／ファミコン用アスキースティックIIターボ接続型）か（タイプB／ファミリーコンピュータ本体接続型）をお選びになって、現金書留か郵便為替にてお申し込みください。

『サイドポケット』 TAKERU販売のお知らせ

ビリヤード・アクションゲーム『サイドポケット』PC-8801SR(SR/FR/MR/FH/MH/VA) シリーズ以降版とPC-9801シリーズ対応版を、ブラザー工業社《TAKERU》にて3月下旬より各定価5,800円で発売いたします。

この『サイドポケット』は、データ　イースト社よりビデオゲームとして、ゲームセンターに登場したもので、パソコン版『サイドポケット』は、ビデオゲーム版からの移植となります。

（バニーガールが登場するわけだ。ただ、なかなかキスしてくれない、カターイ女の子たちですが……：【P】）

パソコン版『サイドポケット』は、TAKERUでの発売となります。

お問い合わせは、ブラザー工業㈱タケル事務局

電話052-263-5895へお願いいたします。

『うる星やつら/ボーイ・ミーツ・ガール』 発売中止のおしらせ

パソコンゲーム『うる星やつら／ボーイ・ミーツ・ガール』は、制作側の都合により発売中止となりました。

発売をお待ちの皆さま、うる星やつらのファンの皆さま、販売店、および、関係各位には、多大なるご迷惑をおかけいたしました。ここに、お詫び申し上げます。

Pとヒトミのおしらせコーナー

P：上に、お詫びの文章があって、すご～く、書きづらいなぁ。

ヒ：ついでに、ファミコン版『ウィザードリィ』も書いたら？

P：いまや《ムラサメ・ブレード》を探すよりもむずかしいと言われている、ファミコン版『ウィザードリィ』ですが、今後も、この状況が続くものと思われます。確実に手に入れるには、大手販売店さんにご予約・ご注文していただくしか、方法はないと思われます。

ヒ：直販部でも、確保しようとしたんですが、注文受け付け分しか手に入れられませんでした。もう、ご予約・注文の受け付けはしていないと思います。ちなみに、社内の皆さん、社内分なんてありませんよ／

P：？……そうか、どうしても『ウィザードリィ』をやりたかったらMSX2買って、MSX2用の『ウィザードリィ』やればいいんだ。

ヒ：？……そういえば、うちのファミ通に『ベストナインプロ野球・スペシャル』って出てたけど、あれが前回の別の形っていうわけね？

P：絶対、いいって断言しちゃう。いままでの『ベストナイン』の大集成と思ってください。皆さんからいただいた意見も入っていますよ。ファミコン風の味付けもしてあるし、やっぱりいいなぁ。

ヒ：誰にでもできるところもね。

P：アクションタイプではなくて、シミュレーション……監督としての力量が、勝敗の分れ目になるところが、醍醐味ですよ。

ヒ：選手の動きがかわいいのぅ／

P：特に、パスボール（パスボールったって、MSXソフトじゃない。あっ、禁句だった）した選手の動きが、かわいいのぅ／あと、RPGじゃないけど、経験値が、選手の調子を左右するし、移動日のシミュレートも完璧にですよ。ただ、雨はありませんから、全球場がビッグエッグのようなもんですが。あと、球団名・選手名がそのまま使えないこと。でも、データ変更はできますから、後は、御自分で……

ヒ：なんやかんやいっても、結局、かなり書いたじゃない。

P：あんまり、ファミコンの事ばかし書くなって、言われてるんですが、パソコン版は、発売ギリギリ（実際は発売後？）まで、書くのは問題になりますし……来期のゲーム・ソフトのラインナップを見ると、16ビットマシーンとMSXを中心にしてかなりいけそうなんですよね。ここら辺で、一度締めなおすのもよろしいんじゃないかと……

■通信販売のお申込先・お問い合わせ先

〒107　東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー　営業本部　直販部
MSX2用『魔界島』または『ターボファイル』係宛
電話　03-486-7114　直販部まで

申し込み書
- □MSX2用『魔界島』　定価6,800円
- □ファミコン版《ターボファイル》タイプA（ファミコン用アスキースティックIIターボ接続型）　合計代金3,300円（本体価格2,900円＋送料400円）
- □ファミコン版《ターボファイル》タイプB（ファミリーコンピュータ本体接続型）　合計代金3,600円（本体価格3,200円＋送料400円）

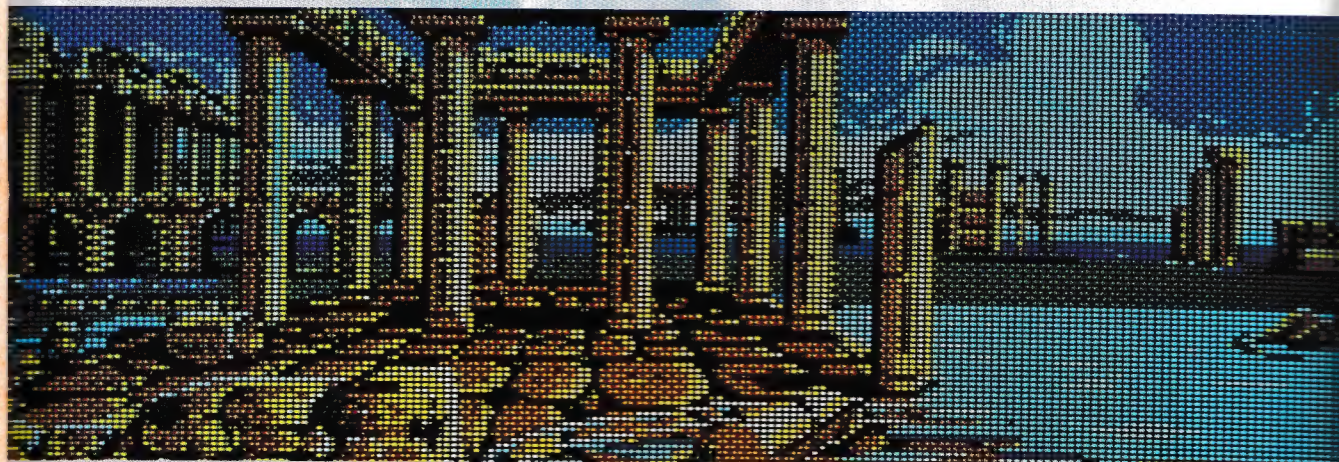
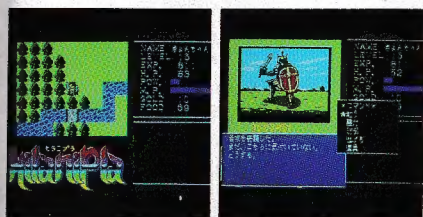
ご住所 アパート名、号室番号、会社あての場合は部署名までご記入ください。	□□□-□□		
フリガナ お名前		電話番号	(　　)　-

⬇アスキー使用欄（ここに何も記入しないでください）

なお、上記の申込用紙は、コピーや自作のものでもお受けいたします。

Human Hudson

永遠のムー

エイエンノムー

©1988 HUDSON SOFT

太平洋に消えたムー大陸の
聖都ヒラニプラの謎にせまる
古代ロマンR.P.G.。

3月18日 戦慄公開中!

適応機種 PC8801mkII SR/FR/MR/TR、PC8801MH対応、PC9801シリーズ(F/M/VM/VX)、X1シリーズ、FM77/AV

価格 ¥7,800(2枚組)

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル
TEL011-841-4622 FAX011-821-1854
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル
TEL03-260-4622 FAX03-235-4653
営業所 札幌・東北・名古屋・大阪・福岡

LOGiN MAY
昭和63年5月1日発行（毎月1回1日発行）第7巻 第5号 通巻65号 昭和58年8月3日第三種郵便物認可 ISSN 0286-486X

月刊ログイン
株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111(大代表) ☎03-486-1977(出版営業部ダイヤルイン) ☎03-486-4503(編集部ダイヤルイン) ☎03-486-8086(情報電話)
年ぎめ購読料5,760円(送料込) 振替 東京 4-161144 Printed in Japan 共同印刷
特別定価580円 雑誌09731-05

LOGiN

月刊ログイン

知恵と力と勇気のRPG大特集である

1988 5

ASCII MAGAZINE